

PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®
Oficial - España

109 ★ FEBRERO 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

SÓLO 2'95€

¡REVIEW EXCLUSIVA!!

Dante's Inferno
PS3

¡Pagarás por todos tus pecados!

ESCUENTO LOS MEJORES JUEGOS!

5€

AHORRO SEGURO NUESTROS TÍTULOS OMENDADOS...
rksiders (PS3)
atar (PS3)
ken 6 (PS3)
ncouver 2010 (PS3)
ne it? Estrellas... (PS3)

ANALIZAMOS LA VERSIÓN JAPONESA DE **FINAL FANTASY XIII**

14 JUEGOS PARA CELEBRAR UN **SAN VALENTÍN SANGRIENTO**

GUÍA COMPLETA DARKSIDERS

Guía completa PlayStation. PS3
DARKSIDERS
- COMPLETA LA AVENTURA PASO A PASO
- RESUELVE LOS PUZZLES MÁS COMPLICADOS
- ACABA CON TODOS LOS FINAL BOSSES

TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN: ARMY OF TWO THE 40TH DAY ★ **DARKSIDERS** ★ MX VS. ATV REFLEX ★ **DARK VOID**
ALIENS VS. PREDATOR ★ **WHITE KNIGHT CHRONICLES** ★ VANCOUVER 2010 ★ **STAR OCEAN THE LAST HOPE** ★ SONIC & SEGA ALL-STARS RACING...





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ISABEL GARRIDO, ADONÍAS, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS /+34 91.586.36.32- *larias@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

ojd
ARi

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Voy a comprar en las rebajas la Muralla China de Playmobil»
Mi juego favorito
Darksiders

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Este San Valentín lo pasaré con Dante»
Mi juego favorito
Dante's Inferno

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Tengo más pecados que expiar que el Dante, y más variados también...»
Mi juego favorito
Dante's Inferno



¡Abróchense los cinturones!

Vaya año 2010 que nos espera. No ha hecho nada más que comenzar y ya están planeando sobre todos nosotros una docena de lanzamientos de esos que hacen temblar el pulso a cualquiera. En la redacción ya hemos hecho las primeras quinielas, pero es imposible resistirse al resto de buques insignia que preparan las grandes compañías del sector. Dante's Inferno, Heavy Rain, Final Fantasy XIII, God Of War III o Red Dead Redemption, por citar algunos en riguroso orden de aparición, son los que parecen comandar la nueva generación de obras maestras. Por cierto, los amantes de los RPG estamos de enhorabuena, en tan sólo dos meses tendremos a nuestra disposición cuatro lanzamientos de primer orden para representar a un género que apenas daba señales de vida en el catálogo de PS3. Y por si todo esto fuera poco, la experiencia de juego en 3D prepara su desembarco para este mismo verano. ¿Se puede pedir más? Sinceramente, creemos que no. Lo único que podemos deciros es que os ajustéis bien el cinturón porque el viaje va a ser largo y movidito.

Marcos «The Elf» García



1º Pedro «John Tones» Berruezo
«Qué mes más mono, con peluches que vomitan arcoiris...».
Bonita metáfora para definir el simpático puzzle de PSN Critter Crunch.

2º Sara «Sybil» Borondo
«¡Avistado un grupo de Invizimals en Canadá!».
A eso se le llama amortizar un viaje al extranjero...

3º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Diez horas jugando en japonés y no sé decir ni Arigato».
No te preocupes, nunca te enviaremos a Japón de viaje.

4º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Me he ido de viaje para traeros una jugosa exclusiva».
La última vez que dijo eso le encontramos en Albacete.

5º Javier «De Lúcar» Bautista
«La vida es breve... no quiero jugar a Tetris remasterizados».
Demasiado tarde amigo, te ha tocado un Pong en 5D.



★109 Febrero 2010

Sumario

PS3
PS2
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



PlayStation®
Revista Oficial - España

14 JUEGOS PARA CELEBRAR UN SAN VALENTÍN SANGRIENTO

88 DARKSIDERS
Te detallamos cómo llegar al final de la aventura de acción más completa del momento.

104 NINJA ASSASSIN
Un espectáculo de acción brutal que arrasa en las salas de cine este mes.

39 JUEGOS DE TERROR
Una selección de los juegos más terroríficos presentes y futuros para PS3, PSP y PS2.

14 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS
Te adelantamos los primeros detalles e imágenes de la nueva aventura de El Príncipe.

66 BIOSHOCK 2
Regresa a Rapture en la secuela de una de las aventuras con más personalidad de PS3.



Todo lo que necesitas saber para estar a la última

Sony mostró en CES 2010 tres títulos de PS3 adaptados a las nuevas 3D: Super Stardust HD, Avatar y Gran Turismo 5. Para disfrutar de ellos necesitarás unas gafas especiales y una tele adaptada para ello, como la nueva Sony Bravia NX800, con Motionflow 200 Hz.

Alcanza la tercera dimensión con PS3

Sony confirma que el próximo verano jugaremos y veremos Blu-Ray en 3D

PlayStation 3 se encargó de poner la guinda a una feria **CES 2010** de Las Vegas, en la que reinó, por encima de cualquier otro adelanto tecnológico, la televisión en 3D. **Sony** no pudo elegir mejor lugar, ni momento, para desvelar de manera oficial sus planes de lanzar el próximo verano una actualización del *firmware* de **PS3**, que nos permitirá disfrutar de juegos en 3D estereoscópico (la actualización para ver *Blu-ray* llegará un poco después). Para saltar a las 3D sólo necesitaremos una televisión preparada para ello (como la nueva **Sony** *Bravia NX800* con *Motionflow* 200Hz) y unas gafas especiales.

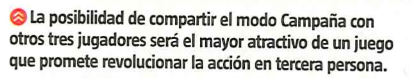
Sony C.E. refrendó el anuncio mostrando en **CES 2010** tres títulos para **PS3** ya adaptados a las 3D: ***Gran Turismo 5***, ***Avatar*** y ***Super Stardust HD***. Según fuentes de la propia **Sony**, sólo se necesitó un mes de trabajo para adaptar ***Gran Turismo 5*** y ***Super Stardust 3D*** al nuevo formato de imagen, lo que puede darnos una idea de que no sólo disfrutaremos, a partir del verano, con nuevos lanzamientos para **PS3** preparados para las 3D, sino que podremos esperar actualizaciones que adapten a las tres dimensiones títulos comercializados con anterioridad.

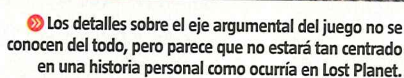
Al igual que sucedió con el lanzamiento del formato *Blu-ray*, toda la industria del entretenimiento confía en que **PS3** sea la llave para introducir este nuevo formato de imagen en todos los hogares.

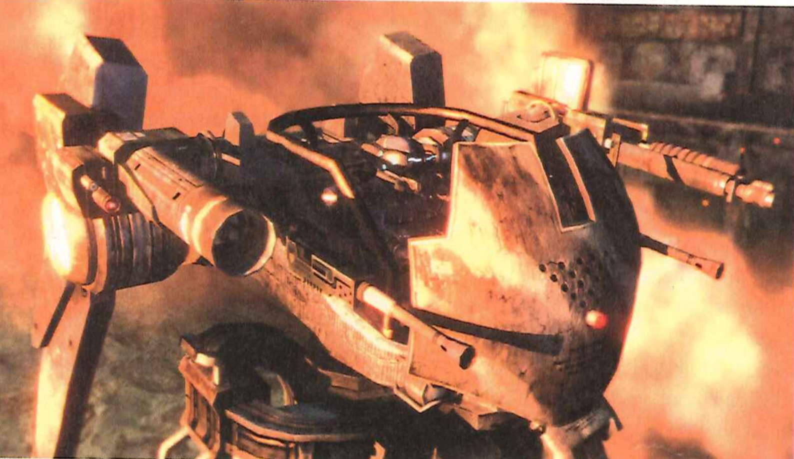
Desde luego, nosotros ya estamos fantaseando con la idea de cómo será jugar en 3D con *Final Fantasy XIII* o *God Of War III*. Os mantendremos informados.






La posibilidad de compartir el modo Campaña con otros tres jugadores será el mayor atractivo de un juego que promete revolucionar la acción en tercera persona.


Los detalles sobre el eje argumental del juego no se conocen del todo, pero parece que no estará tan centrado en una historia personal como ocurría en Lost Planet.





Lost Planet 2, cada vez más cerca

Si te quedaste con ganas de más bichos sobredimensionados, ésta es tu oportunidad

Seguro que ya has disfrutado de la espectacular versión de demostración jugable que se encuentra disponible en *PlayStation Store*, y si no lo has hecho, ¿a qué esperas? ***Lost Planet 2*** recoge la herencia de la primera entrega aunque situando la acción diez años después, cuando la colonización del planeta alienígena *E.D.N III* se encuentra mucho más avanzada. El éxito de este proceso por parte de la raza humana ha llevado a que los hielos que recorrían toda la superficie de este mundo vayan cediendo terreno a impresionantes entornos selváticos en los que la vida extraterreste se abre paso.

En esta ocasión no habrá un único protagonista, sino que el jugador podrá seguir la historia desde la perspectiva de varios personajes que participan de una forma u otra en esta campaña contra los *Akrid*, los gigantescos seres insectoides que ya aparecían en la primera entrega. De esta manera, su desarrollo será mucho más dinámico. Pero sin duda, la mayor baza de este ***Lost Planet 2*** serán sus posibillidades multijugador, ya que aparte de los típicos enfrentamientos entre usuarios, se incluirá la posibilidad de jugar el modo principal con la ayuda de otros tres amigos a través de *PSN*, algo que, sin lugar a dudas, multiplicará sus posibilidades de diversión.

El catálogo de armas incluirá ametralladoras, escopetas, lanzacohetes, *lasers*, rifles francotirador, granadas de varios tipos y, cómo no, la capacidad de pilotar los *Vital Suit*, esos engendros mecánicos bípedos que debutaron en el primer capítulo. A finales de febrero llegará a estas tierras.



News



Gran Turismo 5 ya tiene rostro

El nuevo Mercedes *SLS AMG* ha sido el elegido entre los cerca de 1.000 vehículos que tendrán cabida en el próximo ***Gran Turismo 5*** para ilustrar su portada. El privilegio es más que merecido para este bólido al que podremos poner a prueba a casi 320 km/h (eso sí, de forma virtual).

Como novedades jugables se han confirmado los cambios meteorológicos en todos los circuitos que aparecen en el juego, así como la posibilidad de recorrerlos tanto de día como de noche. Las capacidades del modo On-line tampoco se quedan atrás, ofreciendo carreras para hasta 16 jugadores con la posibilidad de subir vídeos en *HD* directamente a *YouTube*.

Después de 10 años de desarrollo y el asesoramiento de la industria automovilística de competición, apenas faltan unos pocos meses, hasta verano, para echarle el guante al que pretende ser el mejor simulador de la historia.

Arena y plomo en Spec Ops: The Line

Una catastrófica tormenta de arena sepulta Dubai; un escuadrón norteamericano que se había dado por muerto manda una última llamada de socorro y un valiente capitán, Martin Walker, se ofrece voluntario en una misión suicida para rescatar a sus compañeros. Con ese plateamiento nos presenta **2K Games** su próximo *shooter* en tercera persona, que verá la luz entre finales de este año y 2011. En esta nueva aventura tendremos que enfrentarnos a situaciones conflictivas en las que las decisiones que tomemos tendrán gran calado moral, prometiendo una historia tan absorbente como la del propio *Bioshock*.





Los conflictos morales, la bajeza humana, el instinto de supervivencia o la débil línea entre cordura y locura, serán las señas de Spec Ops para atraparnos con su narrativa adulta.





Undead Night llega con sangre y zombis a tutiplén

Un nuevo juego de acción se prepara para alegrar el catálogo de **PSP** este 2010: ***Undead Night***. El título desarrollado por **Tecmo** nos pondrá en la piel de tres miembros de la Casa de la Sangre asesinados brutalmente junto a todo su clan de nobles caballeros. De vuelta de entre los muertos, buscarán su venganza masacrando a todo aquel que se le ponga por delante, con la ayuda de un ejército de zombis que crearemos de los caídos en batalla y que podremos usar de cualquier manera que os podáis imaginar. Toda una delicia.



Heavy Rain te reta On-line con Four Days

El próximo día 2 de febrero dará comienzo una investigación que durante tres semanas te hará perseguir a un peligroso criminal recogiendo pistas y poniéndote en la piel de un asesino. Regístrate en *www.heavyrain.com* y disfruta de este divertido juego junto a cientos de usuarios, y compartid vuestra información a través de *facebook* o *twitter*. Además, con tu registro recibiras un código para la descarga exclusiva de una camiseta en *Home*.

¡YA LO TENEMOS!

Final Fantasy XIII

Con la versión final japonesa en nuestras manos os desvelamos algunas de las claves de uno de los juegos más deseados de los últimos tiempos

PS3

Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **RPG**



Tal y como os prometimos el mes pasado, volvemos un número más con nueva información sobre uno de los bombazos de este año recién estrenado: ***Final Fantasy XIII***. Tras mucho tiempo de espera, por fin tenemos en nuestras manos una versión final del juego, eso sí, en japonés. Haciendo uso de toda nuestra experiencia e intuición hemos superado el *handicap* del idioma para ofreceros un jugoso avance de lo que será el juego definitivo que en dos meses tendremos en nuestras tierras.

Lo primero que salta a la vista es un apartado técnico realmente brillante en el que tanto a nivel gráfico como en el aspecto sonoro se nota el trabajo de varios años. Si bien *in-game* las texturas, motor gráfico e iluminación alcanzan una calidad digna de la gran saga RPG, las secuencias *CG* y la diversidad de entornos justifican más que de sobra un reconocimiento al esfuerzo realizado. Por otra parte, la forma de actuar de los personajes, sus gestos y movimientos consiguen transmitir de manera muy realista su estado de ánimo y sus emociones, dando la sensación de una importante mejora respecto a anteriores entregas de la saga.

Otra de las dudas que teníamos sobre ***Final Fantasy XIII*** es cómo iba a funcionar el nuevo sistema de combate. Aunque es un sistema por turnos, éste es realmente dinámico y en él primará la agilidad y la capacidad de reacción. Desde el principio contaremos con

Aunque al principio el juego sea bastante lineal y el mapa no de lugar a pérdida, habrá que mirar en cada rincón, donde se esconden cofres con objetos bastante jugosos.





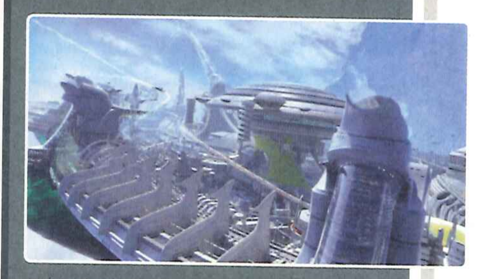
Si realizamos muchos ataques seguidos a un mismo enemigo conseguiremos bajarle drásticamente la defensa para poder eliminarlo más rápidamente. Pero cuidado, no descuidéis curar al grupo, ya que hay enemigos bastante peligrosos.



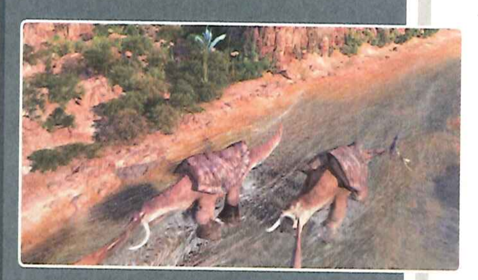


Como viene siendo habitual, las CG de Final Fantasy son una auténtica maravilla y nos dejarán momentos tan bellos como éste.

¡Así luce el nuevo FFXIII!



La introducción del juego os dejará con la boca abierta. Imágenes como ésta dan fe de un apartado técnico de gran altura.



Además de ciudades futuristas, nuestros héroes tendrán que visitar zonas naturales en las que la fauna autóctona no nos lo pondrá fácil.



El ejército utilizará toda su fuerza contra los civiles rebeldes que se enfrentan al gobierno. Toda la ayuda será necesaria para vencerles.



Desde el principio tendremos que vérnoslas con enemigos realmente impresionantes. Con habilidad y esmero eliminarlos será pan comido.



Descubriréis desde un principio que Lightning es una mujer de armas tomar. Su duro carácter ocasionará más de un conflicto en el grupo.







Todo sobre los menús y el sistema de mejora



NUEVO MENÚ. Como es característico de cualquier Final Fantasy, en esta nueva entrega contamos con un menú desde el que podremos organizar los objetos, cambiar el equipo, elaborar estrategias u optimizar nuestras habilidades. No os imagináis lo que nos costó descifrarlo.



BONUS DE COMBATE. Cada vez que finalicemos un combate pasaremos a esta pantalla en la que recibiremos una puntuación según nuestra pericia en el mismo. Cuanto mejor lo hagamos recibiremos más puntos de bonificación para mejorar a los protagonistas.



SISTEMA DE COMBATE. Gracias a los puntos recibidos en los combates podemos mejorar los parámetros de nuestros personajes y conseguir nuevas habilidades en cada estilo de lucha. Al suceder ciertos acontecimientos subiremos el nivel para conseguir mejoras mucho mayores.



ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL. Una vez creadas nuestras estrategias en el menú de personajes, podremos utilizarlas en los combates según se vayan desarrollando. Así, si la cosa se pone fea, con pulsar L1 podemos pasar de un ataque total a defender y curar.



CONOCE A TU ENEMIGO. En cierto momento de la historia recibiremos una nueva habilidad, que si bien nos hará perder tiempo, nos permitirá conocer detalladamente las características de nuestro enemigo para derrotarle más fácilmente. Vamos, el Libra de toda la vida.

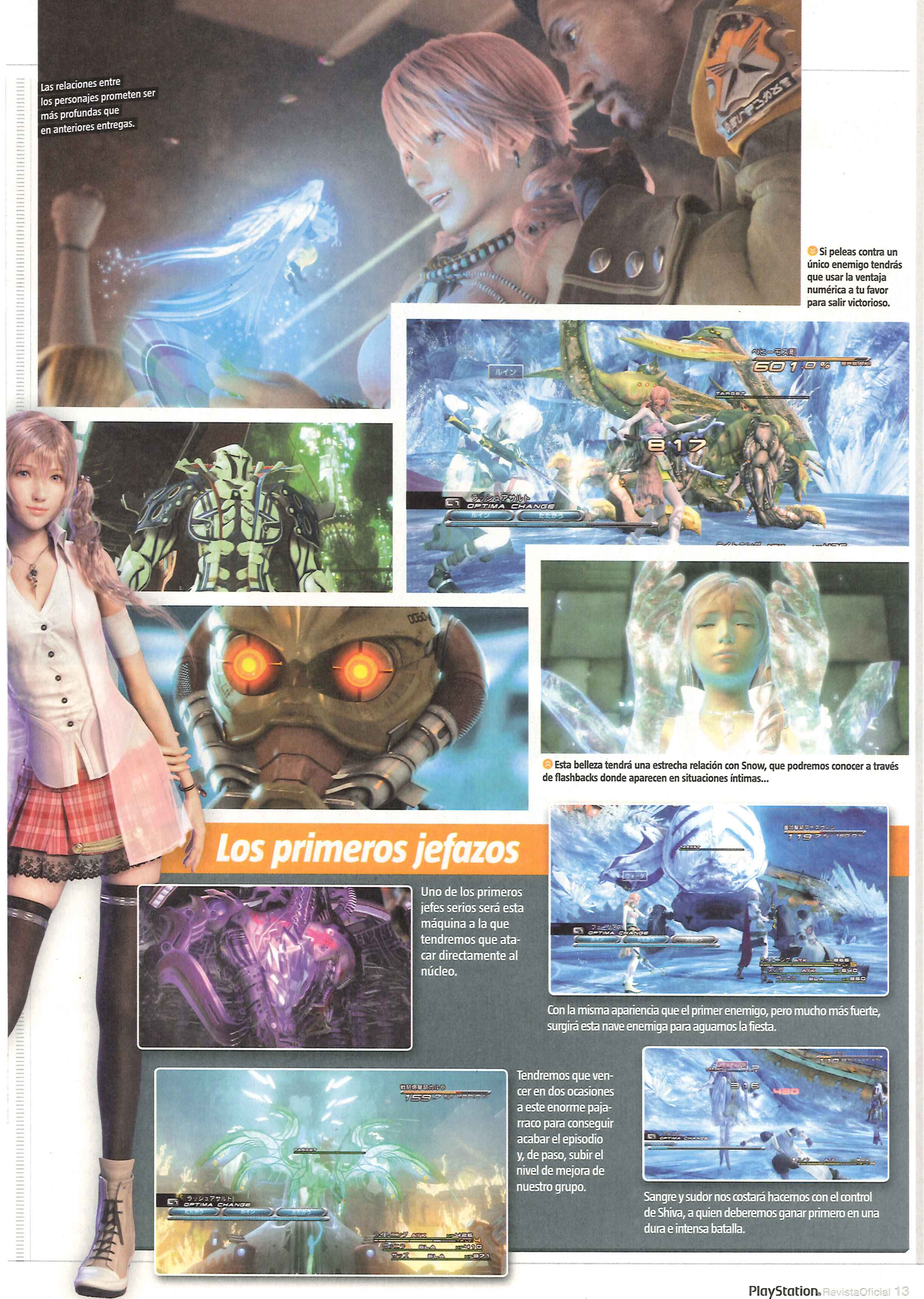


PLANEA LOS COMBATES. Desde este menú podemos elegir el estilo de lucha de cada héroe. Si te vas a enfrentar a un enemigo fuerte, utiliza a Vanille como sanadora y a Sazh con ataques lejanos. Si te equivocas siempre podrás cambiar en pleno combate.

un marcador con varias unidades que indica el número de acciones que podemos realizar por turno. Dependiendo de qué habilidad vayamos a efectuar o si usamos un objeto, este marcador se llenará hasta que una vez completado tengamos que seleccionar nuestro objetivo. Si bien únicamente controlamos en batalla a uno de nuestro personajes, podremos personalizar anteriormente las acciones de los aliados y cambiar su forma de actuar en pleno combate con sólo apretar L1 y escoger otra estrategia. Para ello, cada personaje contará con distintos estilos de lucha que podremos mejorar a medida que vayamos ganando duelos. Así, podremos formar un equipo de batalla en el que un personaje se dedique exclusivamente a realizar ataques físicos, otro lance hechizos y un tercero cure al resto del equipo.

Para mejorar el estilo de lucha de cada héroe contaremos con un sistema de mejora similar al tablero de esferas de *Final Fantasy X*, donde al acabar cada combate obtendremos puntos que usar para adquirir nuevas habilidades, aumentar la vida, mejorar el poder mágico, etc. Todo un dechado de posibilidades que nos permitirá adaptar a cada personaje según nuestros gustos.

Un excelente apartado técnico, protagonistas más profundos y un intenso sistema de combate es lo que nos ha dado tiempo a vislumbrar hasta la fecha. Ya sabéis, el mes que viene más.



Las relaciones entre los personajes prometen ser más profundas que en anteriores entregas.

Si peleas contra un único enemigo tendrás que usar la ventaja numérica a tu favor para salir victorioso.

Esta belleza tendrá una estrecha relación con Snow, que podremos conocer a través de flashbacks donde aparecen en situaciones íntimas...

Los primeros jefazos

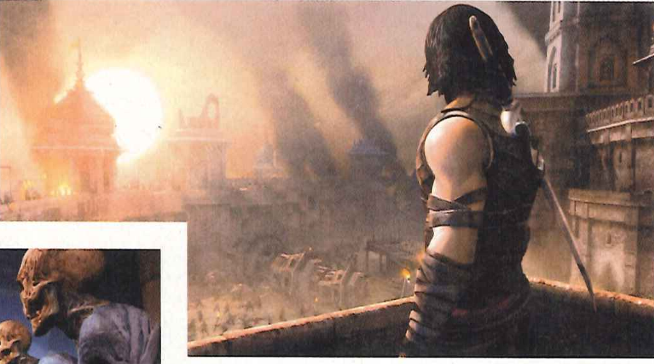
Uno de los primeros jefes serios será esta máquina a la que tendremos que atacar directamente al núcleo.

Con la misma apariencia que el primer enemigo, pero mucho más fuerte, surgirá esta nave enemiga para aguarnos la fiesta.

Tendremos que vencer en dos ocasiones a este enorme pajarraco para conseguir acabar el episodio y, de paso, subir el nivel de mejora de nuestro grupo.

Sangre y sudor nos costará hacernos con el control de Shiva, a quien deberemos ganar primero en una dura e intensa batalla.



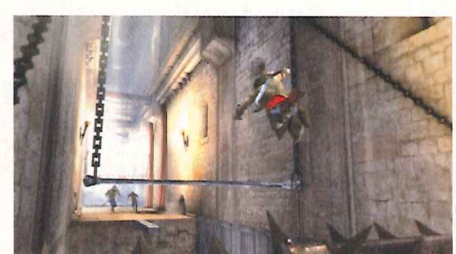






El mayor número de enemigos en pantalla nos obligará a usar toda la destreza del Príncipe.







El Príncipe se mueve como pez en el agua sobre cualquier terreno, con vertiginosas acrobacias dignas del Circo del Sol.



Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft**
Género **Aventura**

Prince Of Persia
Las Arenas Olvidadas

Regresa El Príncipe de PS2 para enseñarnos lo que es capaz de hacer en PS3 con más combos, más enemigos y el poder de controlar la naturaleza



Ubisoft recupera al príncipe más pluriempleado de la historia en un nuevo título que nos contará lo ocurrido entre *Las Arenas Del Tiempo* y *El Alma Del Guerrero*. Tras finalizar su aventura en Azad, El Príncipe emprende un viaje al reino de su hermano, al que va a visitar cuando la tragedia se vuelve a cebar con él. Nada más llegar al reino, descubre que un ejército invasor está asediando el palacio con la idea de destruirlo. Como no podía ser de otra manera, nuestro guerrero intentará evitar la tragedia con la ayuda de sus increíbles habilidades. A su vez, también descubrirá que un gran poder conlleva una gran responsibilidad, y que en ocasiones el coste a pagar por poseerlo es demasiado alto. Tras el primer *Prince Of Persia* de **PS3** en el que cambió la estética completamente gracias al *cel shading*, **Ubisoft** recupera el estilo tradicional que acompañó a la saga en su trilogía en **PS2**. Gracias a la ayuda del motor gráfico *Anvil*, el Príncipe lucirá mejor que nunca y sus enemigos en pantalla se multiplicarán, haciéndole la tarea más difícil. Para derrotarlos contaremos con enormes escenarios que podremos usar a nuestro favor, lo cual promete combates de lo más trepidantes.

Junto con las increíbles habilidades de nuestro héroe, contaremos con un nuevo poder que nos permitirá controlar las fuerzas de la naturaleza. Combinando este nuevo poder con la capacidad de controlar el tiempo, El Príncipe se convertirá en un ser totalmente letal. Esta nueva aventura pretende dar gran importancia a los combates, aunque sin renunciar a las clásicas zonas plataformeras que tanto éxito han dado a esta franquicia.

A pesar de que esta nueva entrega es cercana en el tiempo al estreno de la primera película basada en la saga, desde **Ubisoft** nos han asegurado que el argumento de *Las Arenas Olvidadas* nada tiene que ver con la producción cinematográfica. Un punto a favor más para este título que contará con una historia completamente original y que nos permitirá descubrir muchos de los enigmas que quedaron pendientes tras las exitosas aventuras de El Príncipe en **PS2**.

Nos congratulamos de la vuelta de *Prince Of Persia*, cuyos creadores tendrán que trabajar duro de aquí a mayo para que El Príncipe se convierta en todo un rey.

Qué sería una aventura de este calibre sin enemigos gigantes a los que enfrentarnos.

No es la primera vez que lo vemos, pero esta manera de correr por las paredes sigue impresionando.





UN REGRESO DESEADO

Según Ubisoft, los propios fans de El Príncipe les han transmitido su deseo de que regresara el universo de Las Arenas Del Tiempo. Dicho y hecho. Manos a la obra y una nueva aventura de la que os mostramos algunos de sus bocetos originales.

PlayStation

Store

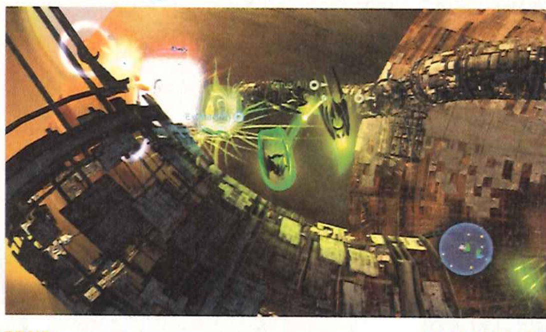
Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables de PS3



MILITARY MADNESS: NECTARIS
Hudson, 9,99 €.
Simulador estratégico que pone bajo tu control todo un ejército a manejar por turnos en la mejor tradición del género.

HUSTLE KINGS
Sony C.E. 7,99 €.
Revive tus tardes en los billares con este completo simulador para PlayStation 3.



BRAID
Hothead, 9,99 €.
Plataformas, puzzles y una gran historia que te sorprenderá siempre.

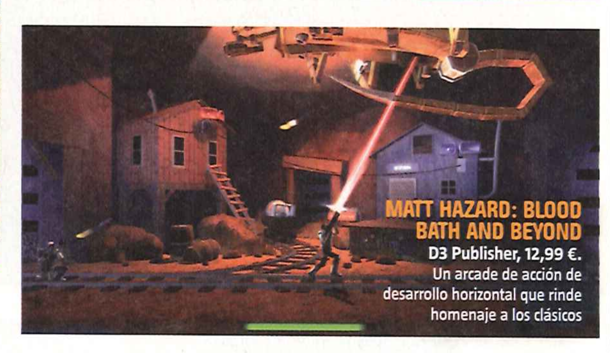
Star Trek D-A-C
Paramount, 7,99 €.
Tripula las naves más conocidas de la veterana saga de ciencia ficción.



BLUE TOAD MURDER FILES™ EPISODE 1
Relentless Software, 7,99 €.
Aventura gráfica y puzzles alrededor de un misterioso caso.



BLUE TOAD MURDER FILES™ BUNDLE (EPISODES 1 & 2)
Relentless Software, 12,99 €.
Por un poco más, puedes hacerte con lso dos primeros capítulos del juego.



MATT HAZARD: BLOOD BATH AND BEYOND
D3 Publisher, 12,99 €.
Un arcade de acción de desarrollo horizontal que rinde homenaje a los clásicos

Demos Jugables de PS3

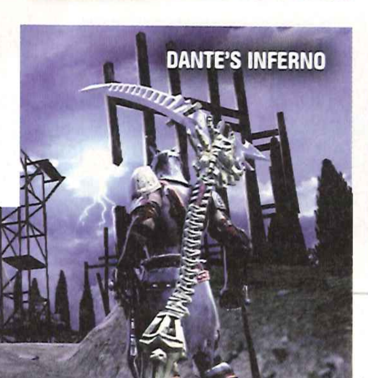


DARK VOID

MX VS. ATV REFLEX



ARMY OF TWO: THE 40TH DAY



DANTE'S INFERNO

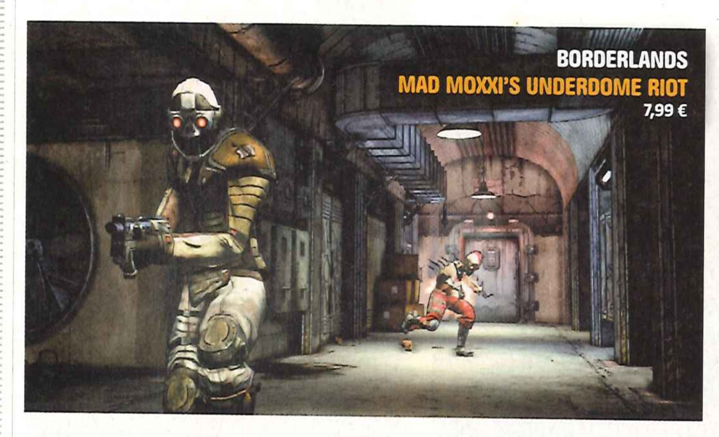


LEGO INDIANA JONES 2: LA AVENTURA CONTINÚA

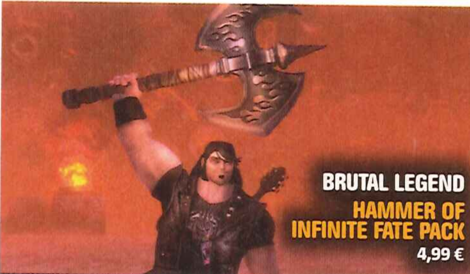


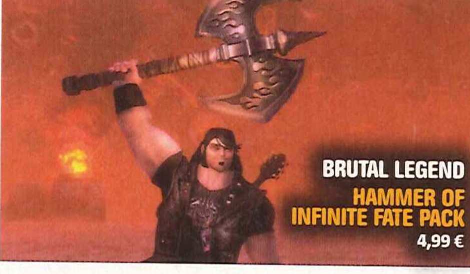
GRAN TURISMO® 5 TIME TRIAL CHALLENGE

Contenido adicional para tus juegos de PS3

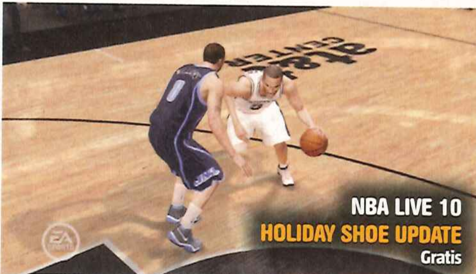


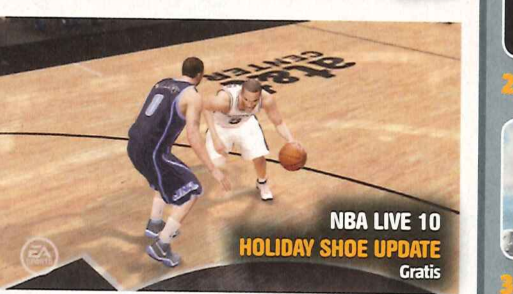
BORDERLANDS
MAD MOXXI'S UNDERDOME RIOT
7,99 €





BRUTAL LEGEND
HAMMER OF INFINITE FATE PACK
4,99 €





NBA LIVE 10
HOLIDAY SHOE UPDATE
Gratis



PAIN KATO
SAN CHARACTER Gratis

SOCOM CONFRONTATION
COLD FRONT MAP PACK 9,99 €



Más contenido

1. MADDEN NFL 10
   BRONZE PACK
   0,25 €
   SILVER PACK
   0,49 €
   GOLD PACK
   0,99 €
   PLATINUM PACK
   2,99 €
2. ZEN PINBALL – MESA NINJA GAIDEN SIGMA 2
   1,99 €
3. DRAGON BALL: RAGING BLAST – ANDROIDS PACK
   Gratis
4. DRAGON BALL RAGING BLAST – GINYU FORCE PACK
   Gratis
5. MAGIC ORBZ – WINTER PACK
   2,99 €
6. EYEPET – LUCKY DIP STYLING PACK 10
   Gratis
7. SINGSTAR – MEDIA VIEWER
   Gratis

Clásicos de PSone (PS3-PSP)



GUILTY GEAR
Atlus, 4,99 €.
El primer capítulo de una de las mejores sagas de beat'em-up uno contra uno.



EXTREME PINBALL
Electronic Arts, 4,99 €.
Uno de los «pinball» más recordados por todos los aficionados llega a la tienda de PlayStation.



VAGRANT STORY
Square Enix, 5,99 €.
Si te lo perdiste en su momento, no dudes en descargar uno de los RPG más bellos del catálogo de PSone.



Vídeos



1. R.U.S.E.



2. ALIENS VS. PREDATOR



3. JUST CAUSE 2



4. SAVAGE MOON: THE HERA CAMPAIGN



5. JAMES CAMERON'S AVATAR: EL VIDEOJUEGO



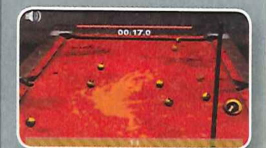
6. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



7. PIXELJUNK SHOOTER

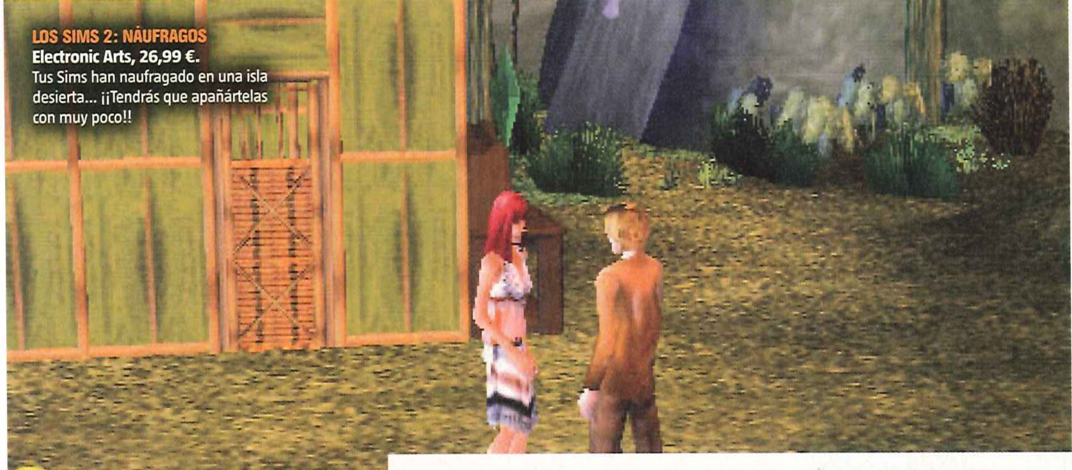


8. ASSASSIN'S CREED II



9. INFERNO POOL

Juegos descargables de PSP



LOS SIMS 2: NÁUFRAGOS
Electronic Arts, 26,99 €.
Tus Sims han naufragado en una isla desierta... ¡¡Tendrás que apañártelas con muy poco!!



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Activision, 19,99 €.
Conviértete en el aprendiz de Darth Vader en este espectacular arcade.



ALSPHALT: URBAN GT 2
Ubisoft, 29,99 €.
Deportivos reales recorren a toda velocidad las calles de las ciudades más bellas del planeta.



STAR WARS: BATTLEFRONT RENEGADE SQUADRON
Activision, 19,99 €.
Revive algunas de las batallas campales de la trilogía cinematográfica de Star Wars.



DYNASTY WARRIORS: VOLUME 2
Koei, 17,99 €.
La veterana saga de «hack & slash» continúa su andadura en la portátil de Sony con un nuevo capítulo.

Más descargables

1. INDIANA JONES A.T.S.O.K. 29,99 €
2. BETA BLOC 2,99 €
3. ASTONISHIA STORY 9,99 €
4. PETZ: MY PUPPY FAMILY 29,99 €
5. PETZ: MY BABY HAMSTER 29,99 €
6. WARRIORS OROCHI 2 29,99 €
7. SAVAGE MOON: THE HERA CAMPAIGN 7,99 €
8. THRILLVILLE: OFF THE RAILS 9,99 €
9. BUZZ! QUIZ WORLD 26,99 €
10. LOS SIMS 2 19,99 €
11. MAWASKES 19,99 €

Demos PSP

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
Ya puedes probar la nueva encarnación de la saga de Kojima en PSP. Una aventura totalmente nueva en exclusiva para la portátil.



Minis (PS3-PSP)

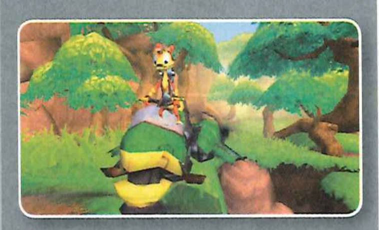
1. THIS IS FOOTBALL MANAGEMENT 4,99 €
2. BOWLING 3D 4,99 €
3. CUBIXX 2,99 €
4. INTERNATIONAL SNOOKER 4,99 €



Las mejores ofertas del mes



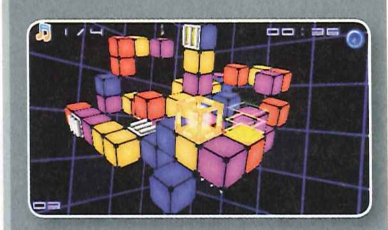
1. PATAPON 2.
Antes: 29,99 € / Ahora: 19,99 €



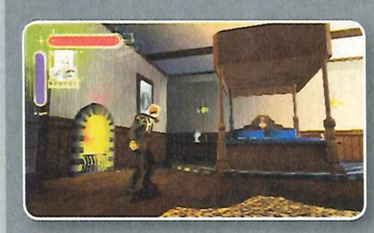
2. DAXTER.
Antes: 19,99 € / Ahora: 9,99 €



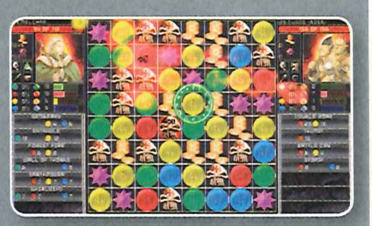
3. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE.
Antes: 29,99 € / Ahora: 20,99 €



4. THE CUBE.
Antes: 19,99 € / Ahora: 2,99 €



5. DEAD HEAD FRED.
Antes: 19,99 € / Ahora: 2,99 €



6. PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS.
Antes: 19,99 € / Ahora: 5,99 €



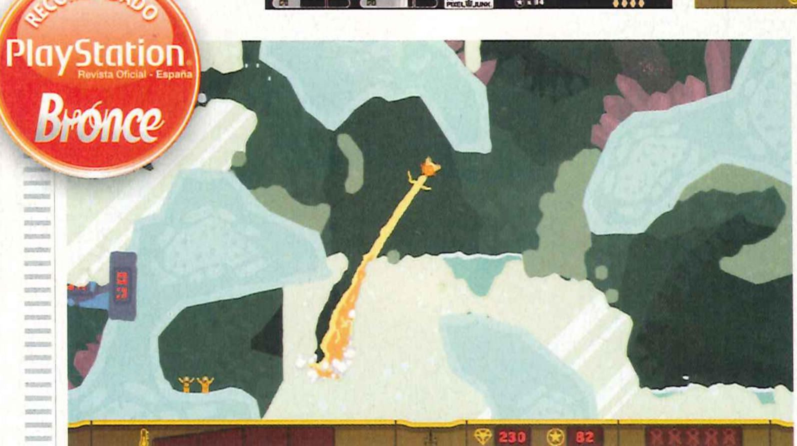
Analizamos todos los lanzamientos

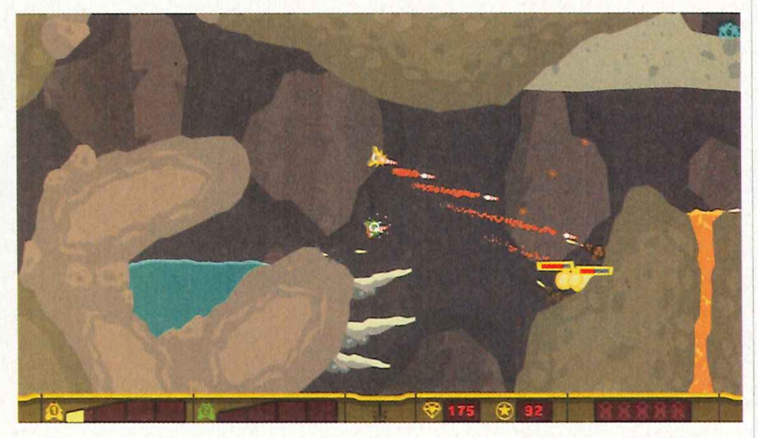


Aunque cosechar puntos está muy bien, recuerda que tu misión principal es rescatar a los científicos... con vida. Ojito con dónde disparamos.



Tendrás que aprender a jugar con la física del agua, la lava, el gas, el hielo y las rocas si quieres ir superando niveles.







¿Dónde se ha visto un shooter sin jefazos? Éste los tiene, y tan bizarros como esta araña. Verla en acción me ha recordado a la corista de Parodius.

PIXELJUNK SHOOTER

Test

7,99 €

La factoría *PixelJunk* regresa, por cuarta vez a **PS3**, y si en el pasado se ganaron nuestro aplauso por su irresistible visión de la conducción, la estrategia o las plataformas, ahora se atreven con un género tan viejo como las consolas: los *shooter*.

A través de una mecánica que recuerda a multitud de clásicos que todos amamos (desde *Defender* a *Subterranea*), ***PixelJunk Shooter*** nos invita a explorar las grutas que atraviesan un lejano planeta, mientras rescatamos científicos y avanzamos entre toneladas de hielo, roca y lava. A pesar de su aparente simplicidad gráfica, el comportamiento de los fluidos (agua, lava...) no puede ser más realista y compone uno de los ejes de la diversión del juego. Para resolver los niveles, y rescatar a los científicos, tendrás que aprender a usar en tu beneficio la reacción del agua con la lava (lo que da lugar a la roca, etc.). Por supuesto, hay enemigos a los que cañonear y jefazos finales, pero no todo consistirá en disparar a lo loco, ni mucho menos, o te quedarás sin científicos a los que rescatar.

Si bien es cierto que habríamos matado por un cooperativo On-line, el modo Off-line para dos jugadores es enfermizamente divertido, como suele pasar con todo lo que se sale del sello ***PixelJunk***. Si te gustan los *shooters*, no conozco nada mejor en lo que invertir 8 €.



Género
Shooter
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Q-Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (Rankings)
Texto-doblaje
Castellano

EVALUACIÓN

Una de las sorpresas más agradables que nos ha dado PSN durante las pasadas navidades. PixelJunk Shooter homenajea los shooters con los que todos crecimos. Y al igual que ellos, es tan divertido y sencillo como apasionante. Si lo pruebas, estás perdido.

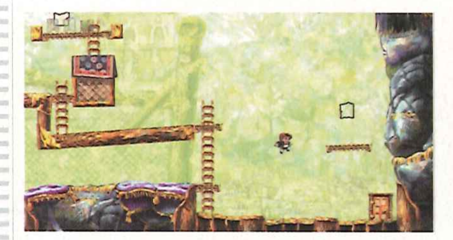
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,8	9,2	8,0	-	9,0

Detrás de esos gráficos, a primera vista sencillos, hay un gran trabajo.

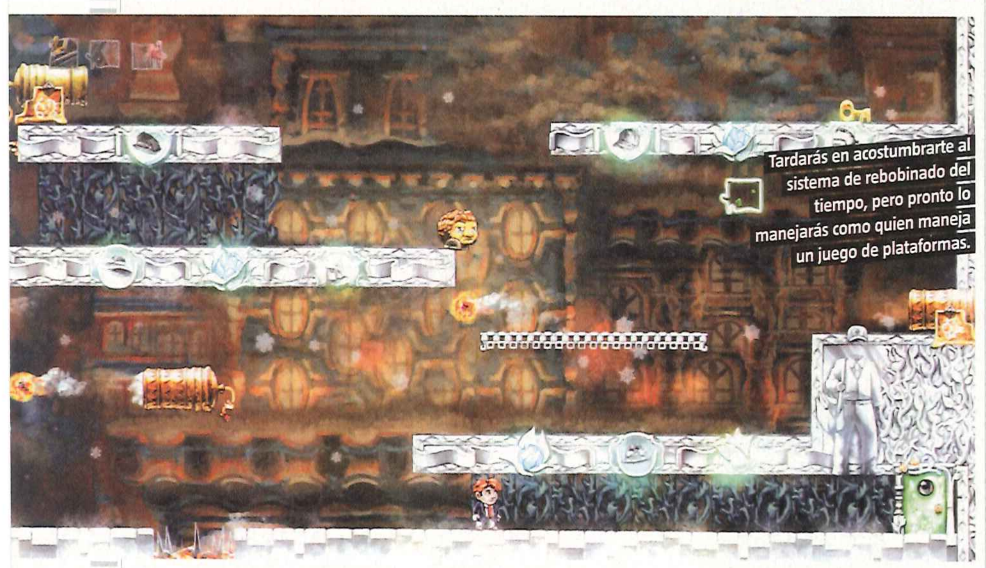
Como los shooters de toda la vida, engancha desde el principio y no te suelta.



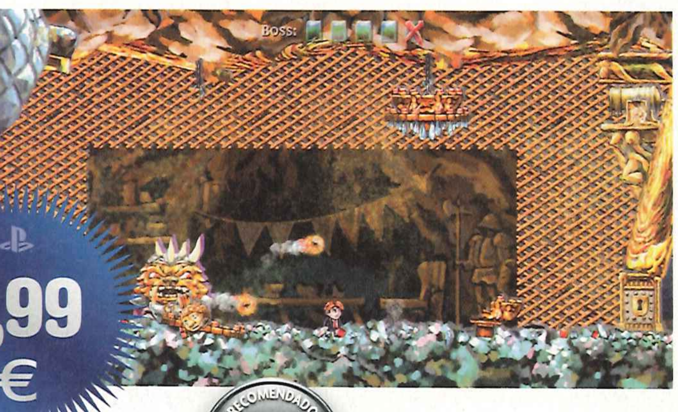
PlayStation Store







Tardarás en acostumbrarte al sistema de rebobinado del tiempo, pero pronto lo manejarás como quien maneja un juego de plataformas.



9,99 €

La estética pictórica del juego, alejada tanto de los píxeles como de los polígonos, le da una personalidad única a Braid.



Test

BRAID

Después de un triunfal paso por Xbox, el programador independiente Jonathan Blow ha acabado licenciando su ***Braid*** para que sea portado a otras plataformas. El trabajo de **Hothead Games** es impecable, y este ***Braid*** de ***PS3*** es idéntico al original. Se ha llegado a decir que ***Braid*** es una obra maestra y un juego revolucionario, y la verdad es que su sensibilidad no tiene rival: controlaremos el tiempo para ir solucionando *puzzles* y avanzando por un mundo críptico y misterioso que va desvelando una historia romántica, melancólica pero nada empalagosa. Una compra obligatoria.



Género **Puzzle**
Compañía **Number None**
Desarrollador **Hothead Games**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores ☺
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,4	8,8	9,2	8,0	-	9,2





7,99 €

GRAVITY CRASH



Este indisimulado homenaje a los gráficos vectoriales de los primeros videojuegos es como una versión afilada y despiadada de *Asteroids*: un frenético y fiero desafío a tus reflejos. Dominando las fuerzas gravitacionales y los efectos de inercia, tendrás que conducir tu nave por laberínticas cuevas solo o en compañía de un amigo. Sólo para dedos firmes.



Género **Shoot'em-up**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Just Add Water**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores ☺☺
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**







5,49 €

Género **Puzzle** / Compañía **Sony C.E.** / Desarrollador **Capybara Games** / Distribuidor **Sony C.E.** / Jugadores ☺☺ / On-line **Sí** / Texto-doblaje **Castellano**

CRITTER CRUNCH



Con gráficos dibujados a mano que recuerdan a las películas de Hayao Miyazaki, ***Critter Crunch*** es un *puzzle* tragaldabas del subgénero de unir colores. En él controlamos a una criatura encargada de mantener el equilibrio alimenticio en una remota isla. Para ello, tiene que agarrar con su larga lengua a las crías que avanzan hacia él, y entregárselos a aquellos que tienen un tamaño inmediatamente superior, que explotarán y propiciarán *combos* masivos. Lleno de detalles delirantes relacionados con el ciclo alimenticio, ***Critter Crunch*** es tan mono como un peluche que vomita arcoiris.




18
www.pegi.info

PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!



La Comunidad SingStar

1 **ESTRELLA DEL POP**

Lady Gaga (Poker face). Que tiemblen Spears y Lady Gaga... Esta muchacha canta muy bien, pero lo mejor son las coreografías que se marca...





2 **A LO WILLIAMS**

Sister Sledge (We are family). Cantar, lo que se dice cantar, este chaval no lo hace muy bien. Pero sorprenden sus pequeñas estridencias a lo Robbie Williams.

3 **CANTAUTORA**

KT Tunstall (Black horse and the...). Vestida para triunfar con pamelita incluida, esta niña tan rubia y tan modosita ya apunta maneras de cantautora a lo Conchita...





TOPS

SONGPACK JACKSON 5

1. ABC
2. DANCING MACHINE
3. I'LL BE THERE
4. MAMA'S PEARL
5. NEVER CAN SAY GOODBYE

SINGLES MÁS DESCARGADOS

1. BABY ONE MORE TIME – Britney Spears
2. LET'S DANCE – David Bowie
3. RIO – Duran Duran
4. KEEP ON MOVIN' – Five
5. SUPERSTAR – Jamelia

News

SINGSTAR VIEWER TE LO PONE FÁCIL

Ya está disponible para ser descargado desde la *PlayStation Store* (y de manera gratuita) esta aplicación para que estés aún más cerca de la Comunidad *SingStar*. Y es que, el *SingStar Viewer* permite que, directamente, accedas a la Comunidad desde el menú XMB de **PlayStation 3**. De tal modo que ya no necesitarás cargar ningún *Blu-ray* de *SingStar* para poder ver y evaluar las actuaciones de *My SingStar On-line*, cargar tus propios vídeos o comprar tus canciones favoritas en la *SingStore*.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

SORTEAMOS 3 SINGSTAR MILIKI

Participa enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** y contesta correctamente a la pregunta (el premio incluye pajarita y nariz de payaso).

¿Cuál ha sido el último SingStar en salir a la venta?

A) Queen B) Pop 2009 C) Mecano

El ganador del Concurso Singstar Vol.3 del mes pasado es: **Natalia Castejón**



CANTOS DE SIRENA

por Anna

SEGUIREMOS CANTANDO MÁS

Atrás dejamos un año que bien podría recordarse como el año *SingStar*. Y es que en 2009, los *fans* del *karaoke* de **Sony** hemos disfrutado de un auténtico aluvión de ediciones: desde *SingStar Pop 2009* a los temáticos *Queen, Mecano, Miliki* y el incomprendido *Motown*. Y todo ello sin contar con los innumerables *SongPacks* que se han ido publicando sucesivamente en la *Store*.

«2010 seguro que será también otro año SingStar»

Una tienda On-line que, precisamente, en este último año se ha visto enriquecida con multitud de *singles* -nacionales e internacionales- y con una comunidad cada vez más participativa. Aún no se sabe lo que nos deparará 2010, pero en la web www.singstargame.com se puede augurar que será otro año *SingStar*, pues se anuncia que ya está en camino un nuevo *SingStar: SS Take That*. Quinceañeras que nacieron a finales de los 70, id preparando las cuerdas vocales, *Patience, Could it be magic* y otras tantas de sus discos de los noventa, e incluso alguna de su álbum *Beautiful World* (2006), se incluirán en el *SingStar* temático de la banda de Manchester.

Home



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

LITTLE BIG HOME

por Dragócula

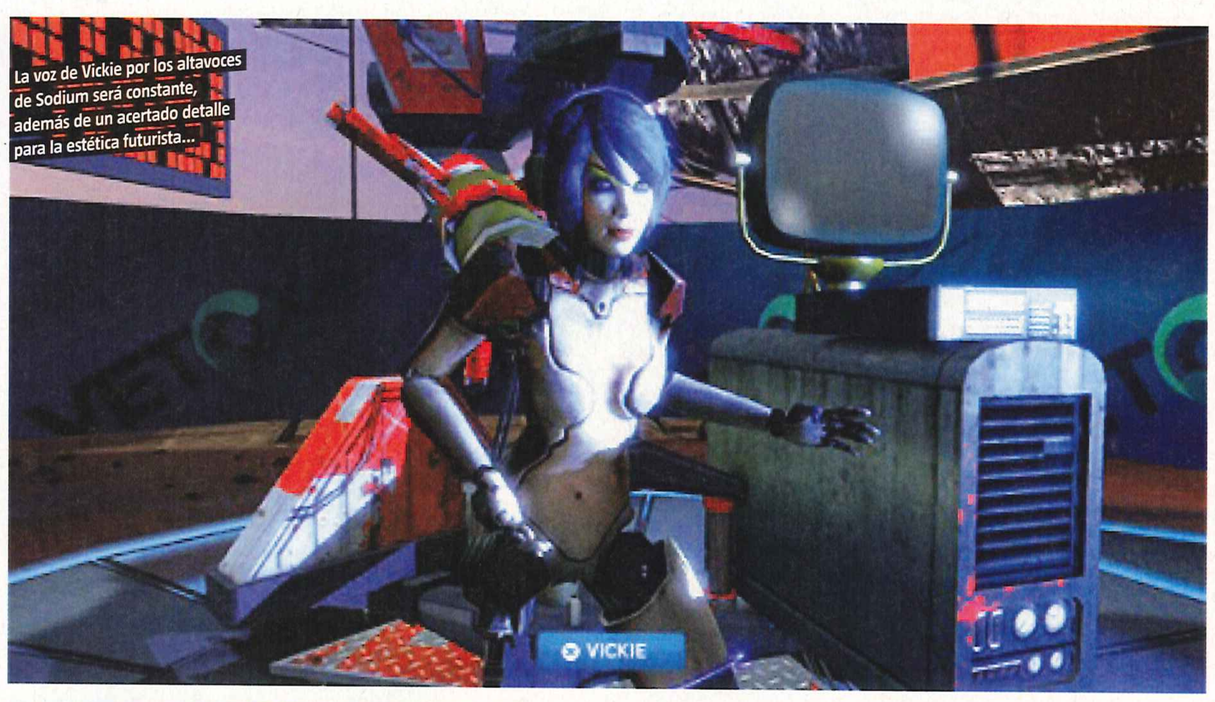
Estos días, viendo las actualizaciones disponibles para algunos juegos, las comparé en cuanto a extensión y calidad con las de ***LBP***. Y me preguntaba si la sencillez de las que había para éste se deberían a que en **Media Molecule** se estaban empleando recursos para desarrollar una secuela. Pero estaba divagando en la dirección equivocada.

Al conocer el trabajo de los usuarios finalistas de los premios de ***Little Big***

«Las creaciones de los fans son las verdaderas actualizaciones»

Planet, caí en la cuenta de que las actualizaciones para este juego no van encaminadas, porque no deberían, tanto a ampliar contenido jugable, como a facilitar a los jugadores-creadores herramientas para seguir desarrollando sus propios niveles, que es el verdadero contenido adicional que podemos disfrutar en este juego.

Y un millón trescientos mil niveles creados en este año, entre los cuales hemos podido ver cosas tan impresionantes como la famosa *Little Big Calculator*, más las páginas y foros en los que se emplean los *fans*, son una prueba indiscutible de la calidad de actualizaciones para ***Little Big Planet***.



La voz de Vickie por los altavoces de Sodium será constante, además de un acertado detalle para la estética futurista...



Un Pub inglés, que aparece y desaparece cual Guadiana... (Entérate en el foro oficial).



PRÓXIMAMENTE... ¿FFXIII?

Los avatares nipones ya disfrutan de contenido de FFXIII, disponible en su servidor al tiempo que el juego era lanzado en Japón. ¿Sucederá lo mismo cuando salga el juego en España?

SODIUM

Llega una nueva, enorme y futurista plataforma de juego e interacción social



Una de las mayores actualizaciones de **HOME** tuvo lugar a finales del mes pasado, con el lanzamiento de, entre otros, este nuevo espacio: ***Sodium***.

Más que un espacio, en realidad se trata de una plataforma «paralela» a **HOME**, de logrado aspecto futurista, con multitud de juegos, tienda, discoteca e incluso su propia comunidad. Un androide (llamado Vickie) con el que podrás comunicarte te servirá de guía e informará de tus progresos en los retos -opcionales- que te serán planteados.

En cuanto a otras actualizaciones, ya podemos disfrutar del primer contenido de ***LBP*** en **HOME**. Una primera aparición modesta, aunque surtida, consistente en prendas de ropa, muebles e implementación de *Game Launching* para el título y que, según hilos oficiales, sólo es un preámbulo de lo que nos espera en **HOME** de este título...

Además, está previsto que desde el día 14 de enero esté disponible para ser adquirido un nuevo espacio personal: un estupendo Pub inglés, equipado con un completo juego de dardos.


Post-Apocalyptic, de Anpostteller, premiado con el Sackie a los Mejores FX; todo un nivelazo de acción.

EL MEJOR NIVEL DEL AÑO

Fallados los premios de la primera edición de los «Sackies»



Durante las semanas de Navidad, **Media Molecule**, en la página oficial del juego de UK, organizó un concurso para votar lo mejor del año en ***Little Big Planet***, celebrando la primera edición de lo que han llamado los **Sackie Awards**. Once categorías en las que usuarios han votado y premiado los mejores contenidos hechos por otros usuarios, sobre una selección previa hecha por **MM** y **Sony C.E**.

Entre los premios concedidos, estaban El Mejor Creador, finalmente otorgado a seis personas porque «*no hubo forma de elegir a uno sobre el resto*» -según la página oficial-; la Mejor Mecánica de Juego, entregado a Carlsan Jeppe por *Save, Die, Reload*, un nivel en el que se usan los puntos de guardado como piezas de un *puzzle* para seguir avanzando; el Mejor Proyecto Hecho por Fans, concedido a LBP Central por sus *Logic Packs*, fantásticos tutoriales; la Mejor Creación Innovadora, resultando ganadora la genial *Little Big Calculator*, de Upsilandre; o el Logro Más Destacado, fallado en favor de los creadores de *LB Contra*, una reproducción del clásico *Contra* en «formato ***Little Big Planet***», enterito.

Al cierre de la edición aún estaba pendiente otorgar el *Sackie* al mejor nivel...

OTROS GALARDONES

- **MEJOR NARRATIVA DE UN NIVEL**
  Wexfordian, por The Good, The Bad and the Sackboy.
- **MEJOR AUDIO**
  Smearedink, por Roll Over Beethoven.
- **MEJOR VÍDEO BASADO EN LBP**
  Skittencollective, por LBRevenge.
- **MEJORES EFECTOS ESPECIALES**
  Anpostteller, por Post-Apocalyptic.

¡Moja tus niveles!

En el contenido de esta actualización «temática» de Piratas Del Caribe podemos encontrar el Premium Level Kit (5.99 €), que además de seis niveles y un montón de items, incluye algo por primera vez disponible para tus creaciones: ¡agua! Añádela a tus puzzles y plataformas utilizando los interruptores y accesorios que también incluye el kit.

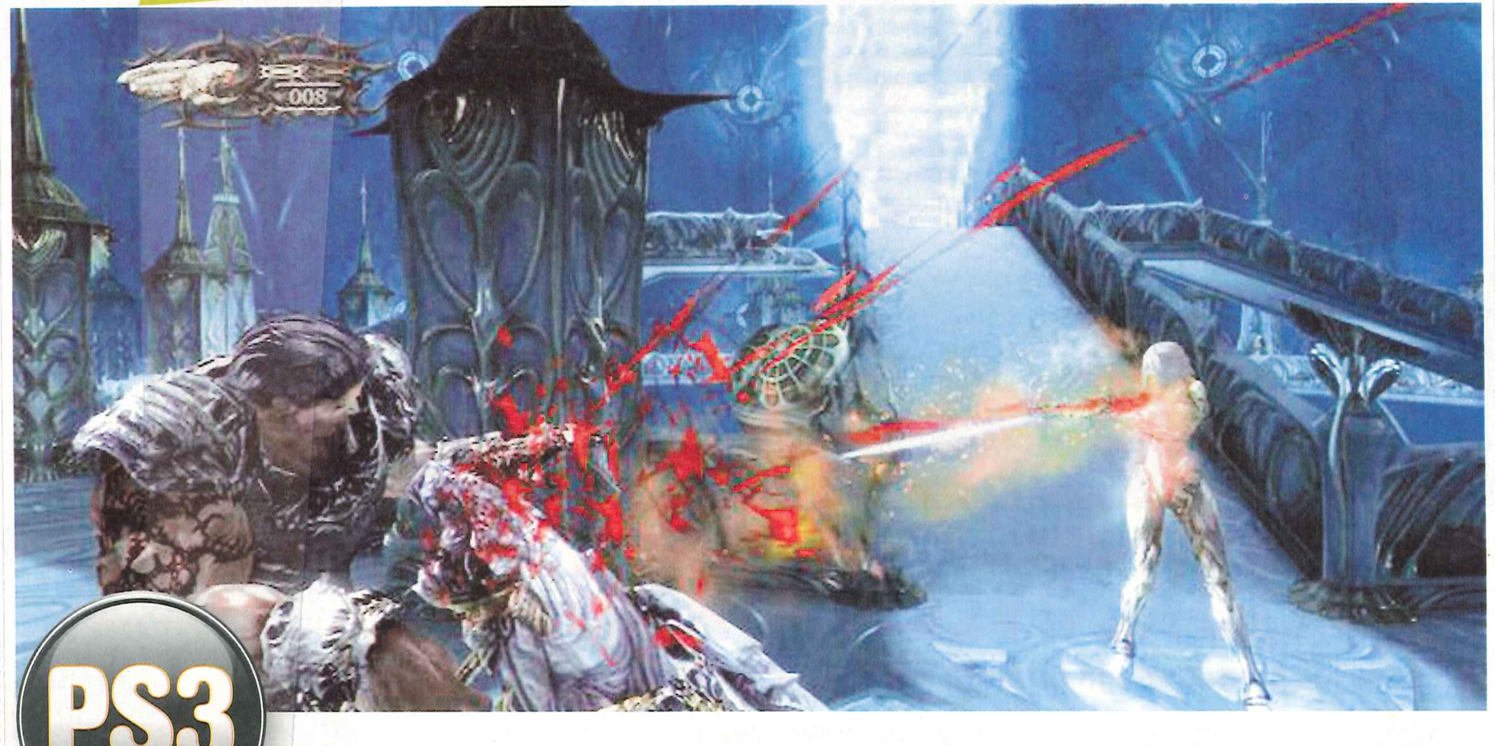


Novedades en el bazar...





Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del **PAÍS DEL SOL NACIENTE**



PS3

QUANTUM THEORY

Género **Shooter**
Compañía **Tecmo**

DISPAROS, SANGRE, COBERTURA Y ARMAS A TUTIPLÉN. UN SHOOTER HECHO POR JAPONESES PARA CONQUISTAR TIERRAS OCCIDENTALES.



De los creadores de la tétrica saga *Project Zero,* que tantos sustos nos diera en **PS2**, llega esta nueva franquicia cargada de acción. Un *shooter* en tercera persona en el que manejaremos a Syd, un personaje tan reservado como inflado de esteroides del que todavía desconocemos su historia.

El mundo ha sufrido una nueva Guerra Mundial y todo ha sido devastado, la humanidad tal como la conocíamos hasta ahora casi se ha extinguido y apenas queda esperanza. Bajo estas condiciones sobreviven grupos de personas organizadas en comunidades llamadas *Cocoon*. Cuando parece que nada podía ir a peor, aparece una torre en mitad de la nada que amenaza con destruir lo poco que queda valiéndose de una materia oscura denominada *Erosion*. Las *Cocoon* decidirán atacar esta torre para intentar sobrevivir, y tú estarás allí para ayudarles.

La práctica totalidad del juego se desarrolla en esta torre que, más que un edificio cualquiera, se comportará como un ente vivo; aparecerán caminos donde antes no había nada, surgirán enemigos de cualquier lado y tendrás que improvisar constantemente para sobrevivir a todo tipo de engendros. Pero no te preocupes, no todo son desventajas: contarás con la ayuda de Fillena, una bella mujer controlada por la IA, que te guiará en todo momento (e incluso podrás utilizar como arma) y será fundamental para avanzar en la historia.

Aparte del modo principal del juego, contaremos con varios modos On-line para alargar la vida de este título, aunque no habrá cooperativo. Una apuesta arriesgada por parte de **Tecmo**, que pretende conquistar el mercado occidental de un género cargado de grandes títulos. Tendremos que esperar a marzo para ver hasta donde puede llegar este prometedor ***Quantum Theory***.



Este mes **lo más en Japón es...**

FINAL FANTASY XIII
ARRASA EN JAPÓN

Con mas de 1,5 millones de copias vendidas en menos de un mes, esta nueva entrega de Final Fantasy demuestra la pasión que despierta esta saga en tierras niponas. Todo un espaldarazo, tanto para Square Enix como para Sony, que ha logrado aumentar las ventas de PS3 de manera exponencial. En sólo dos meses podremos disfrutar de esta entrega que promete subir el listón de calidad respecto a su predecesor. Los impacientes podéis empezar a jugar en japonés. Total, no puede ser tan difícil...

UN MUNDO CAMBIANTE. Tendremos que asaltar una torre que estará literalmente viva. No te fíes de lo que hay a tu alrededor porque todo puede cambiar en segundos.





MUJER FATAL. Fillena es toda una mujer de armas tomar que nos ayudará en esta arriesgada aventura. Gracias a ella podremos curar, avanzar y ejecutar multitud de combos de gran poder.

ADAPTARSE O MORIR. Los constantes cambios del terreno y la aparición de enemigos por cualquier lado harán que tengamos que adaptarnos al entorno para sobrevivir.



APOCALIPSIS. Tras un nueva Guerra Mundial, son pocos los supervivientes capaces de afrontar una nueva amenaza. Habrá que pelear duro para conservar lo poca esperanza que queda.

Cualquier rincón u objeto será bueno para cubrirse y disparar sin piedad o evitar a nuestros enemigos.

PRÓXIMAMENTE...



A LA VENTA EN MARZO

PRINNY 2: DAWN OF THE GREAT PANTSU WAR

Se acerca la secuela del *spin-off* de *Disgaea* protagonizado nuevamente por el pingüino Prinny. Un plataformas en *scroll* lateral que contará con un nuevo modo *baby* para los menos avezados en este género. Humor y diversión están garantizados.









A LA VENTA EN MARZO

.HACK//LINK

Nuevo Action RPG del mundo .hack en el que podremos controlar hasta 30 personajes de la saga. Contaremos con un modo multijugador para hasta 3 jugadores en el que nos hartaremos de dar mamporros cibernéticos.



Los más vendidos

1. **FINAL FANTASY XIII** PS3
   RPG (SQUARE ENIX)
2. **PHANTASY STAR PORTABLE 2** PSP
   RPG (SEGA)
3. **GUNDAM VS. GUNDAM NEXT +** PSP
   ACCIÓN (NAMCO BANDAI)
4. **NARUTIMATE ACCEL 3** PSP
   LUCHA (NAMCO BANDAI)
5. **COD MODERN WARFARE 2** PS3
   SHOOTER (ACTIVISION)

POR LLOYD

LO + DE EA™

Electronic Arts presenta su catálogo 2010

Publirreportaje

DANTE'S INFERNO

ARMY OF TWO
THE 40TH DAY

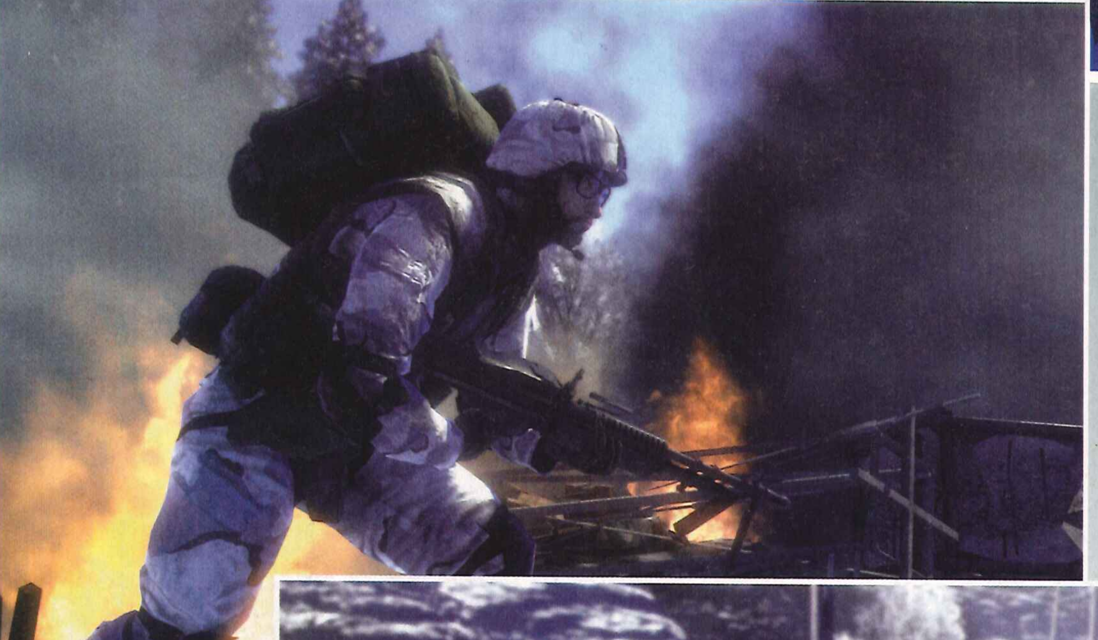
DRAGON AGE
ORIGINS

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2™

¡EL SHOOTER MULTIJUGADOR MÁS EXPLOSIVO!



EA
LO + DE
PS3
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
A LA VENTA EN MARZO
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2™



El mejorado motor gráfico Frostbite, una creación exclusiva de DICE, es capaz de mostrar las más realistas explosiones y demoliciones de edificios jamás vistas en un videojuego.

Entre los nuevos modos multijugador de Battlefield Bad Company 2 podrás encontrar dos exclusivos para escuadras de cuatro jugadores, en el que la táctica será tan importante como la buena puntería.

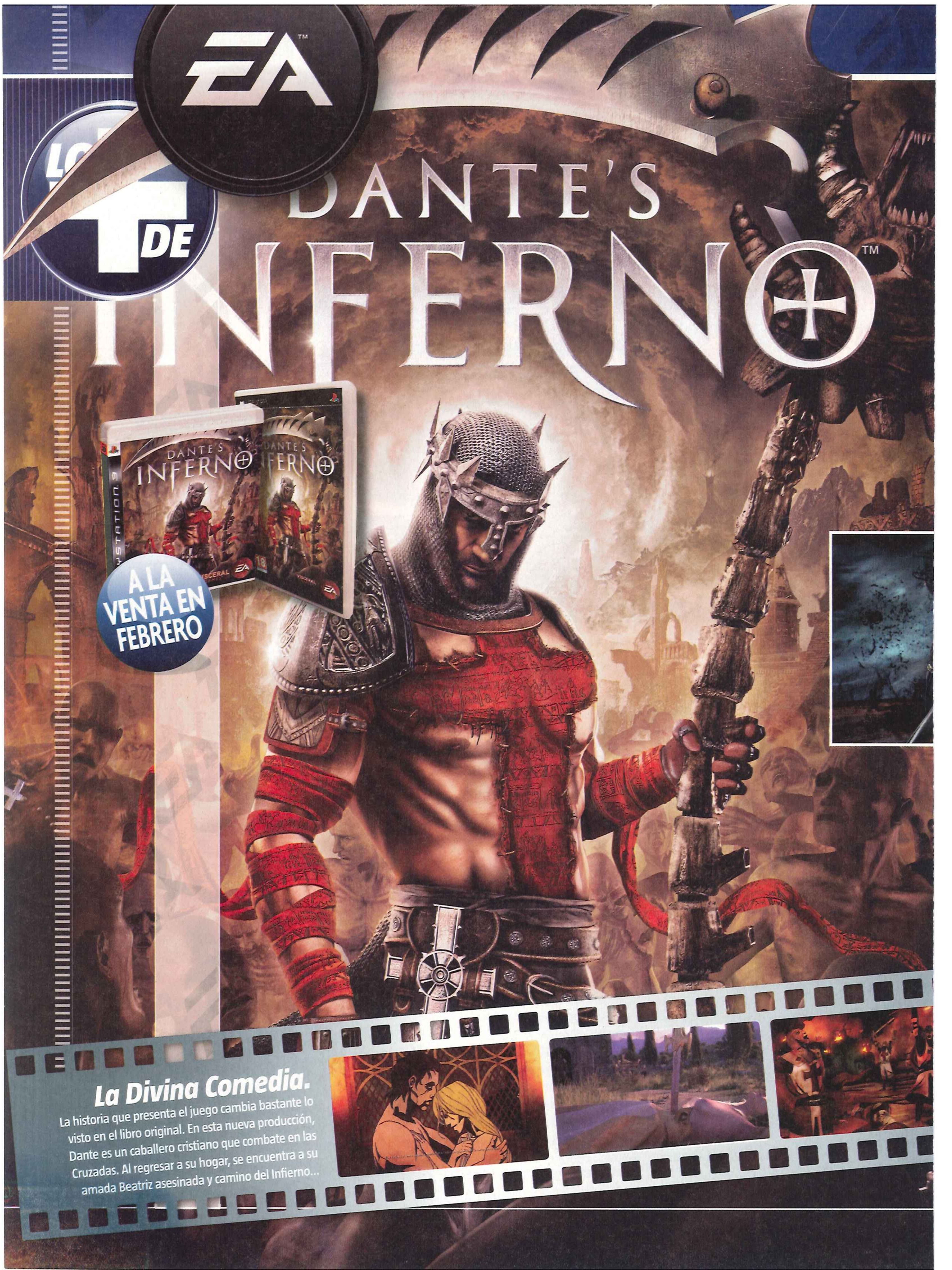






¡Alístate en el mejor modo multijugador de la historia!

Prepárate para experimentar las batallas On-line más intensas y realistas jamás vistas en PlayStation 3 de la mano de EA y DICE. Gracias al mejorado motor gráfico Frostbite, obra de la propia DICE, podrás destruir edificios hasta los cimientos, y usar explosivos para crear trincheras en cualquier punto de los ocho gigantescos mapeados que componen el multijugador de Battlefield Bad Company 2. Experimenta, junto a tres amigos, dos nuevos modos exclusivos para jugar en escuadras, en los que tendréis que desplegar toda vuestra habilidad táctica y puntería. Y por supuesto no tendrás que combatir siempre a pie: podrás hacer buen uso de 15 vehículos de tierra, mar y aire, entre los que se incluyen ATV (All Terrain Vehicle) y un helicóptero de transporte UH-60 con dos torretas de ametralladoras pesadas, con las que podrás desencadenar una lluvia de muerte sobre tus enemigos. ¿Aún pides más? ¿Qué tal elegir soldado entre cuatro clases (médico, asalto, reconocimiento o ingeniero) y 46 armas distintas con 200 posibilidades de customización diferentes? Y todo ello, con unos gráficos de infarto. Déjate de juegos y alístate en Battlefield BC 2.

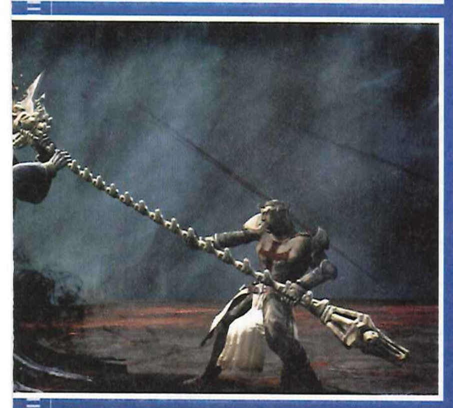

EA
LOS + DE
DANTE'S INFERNO
A LA VENTA EN FEBRERO
La Divina Comedia.
La historia que presenta el juego cambia bastante lo visto en el libro original. En esta nueva producción, Dante es un caballero cristiano que combate en las Cruzadas. Al regresar a su hogar, se encuentra a su amada Beatriz asesinada y camino del Infierno...

Bestias del averno.

En todo gran juego de acción que se precie, el enfrentamiento contra los «Final Bosses» constituye uno de los momentos más importantes. En Dante's Inferno no podía ser de otra manera, pues los programadores han creado un repertorio de criaturas realmente memorable. Cada uno de los círculos que componen su desarrollo está habitado por su propio jefe, y para derrotarlo habrá que recurrir a diversas técnicas, algunas de ellas muy complejas y divididas en varias secciones totalmente diferentes.







La cantidad de técnicas que el protagonista puede emplear contra sus enemigos es muy elevada. Gracias a un curioso sistema, podrás ir aprendiendo nuevos golpes según vayas avanzando.

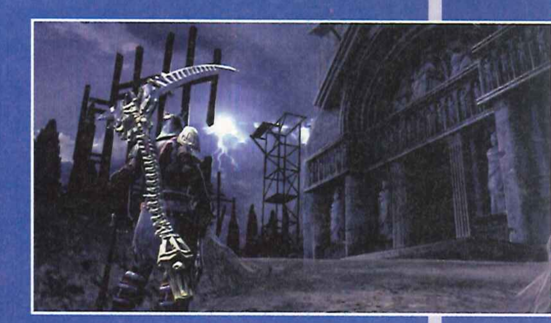


Dante cuenta con dos armas principales, cada una asignada a un botón del DualShock 3. La guadaña arrebatada a la mismísima Muerte y una cruz sagrada que proyecta un rayo.

Un viaje de ida y vuelta al Infierno más clásico

Sin duda alguna, convertir en videojuego una de las obras maestras de la literatura universal con tantos siglos de historia no es tarea sencilla. Pero los programadores de Visceral Games (estudio interno de Electronic Arts dedicado a la programación de videojuegos para adultos, como el que nos ocupa o el también genialmente aterrador Dead Space) se tomaron el encargo muy en serio. Con aires de superproducción hollywoodiense nos llega ahora este juego de acción y plataformas en el que Dante, guadaña en mano, debe recorrer los Nueve Círculos del Infierno (cada uno de ellos protagonizado por un pecado diferente) en pos de su amada Beatriz, que ha sido raptada por el mismísimo Lucifer a causa de la ruptura de la promesa que ambos amados se hicieron... Brutal, espectacular y con un desarrollo que no deja ni un segundo de descanso, el juego te hará recorrer unos escenarios de pesadilla bellamente realizados y enfrentarte a algunos de los enemigos más originales que se han visto nunca en PlayStation 3. La jugabilidad, gracias a la gran cantidad de movimientos, está más que asegurada.









Haz que tu compañero reciba toda la atención del enemigo y podrás sorprenderles por todos los flancos. Entonces podrás decidir si matarles o mantenerles vivos... todo depende del precio.

En medio del caos, dos hombres se convertirán en un ejército

Regresa el rey absoluto de los shooters cooperativos. Army Of Two: The 40th Day te introduce de lleno en un Shanghái en estado de emergencia, con hordas de mercenarios sembrando el caos en una ciudad que se viene abajo. Los rascacielos se desploman, los civiles se convierten en rehenes, los callejones se convierten en campos de batalla... El terreno ideal para que Ríos y Salem vuelvan a demostrar su pericia en el campo de batalla. Recluta a un amigo y vive una de las experiencias On-line más intensas jamás vistas en PlayStation 3. Planifica emboscadas en cuestión de segundos, finge tu rendición e incluso tu muerte mientras tu compañero toma el flanco del enemigo para pillarles por sorpresa. Atrás quedaron el patriotismo y el honor. Entre soldados de fortuna sólo cuenta el mejor postor y quién posee el mejor armamento. Si estás dispuesto a pagarlo, dispondrás de todo tipo de armas de corto y largo alcance, explosivos y mejoras que convertirán cada subfusil, cada escopeta en un arma de destrucción masiva. En el universo de Army Of Two sólo podrás confiar en tu compañero y en la potencia de tu armamento.



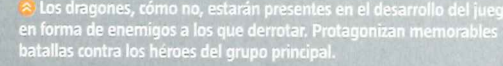
Dragon Age Origins

¡YA A LA VENTA!

Un RPG con sabor clásico y todos los avances de la nueva generación

Cuando los programadores de Bioware, autores de algunos de los juegos de rol más importantes de la historia, anunciaron que finalmente lanzarían uno de sus títulos en PS3, los fans del género se regocijaron ante la perspectiva. Ahora, con el juego a la venta podréis comprobar cómo todas las expectativas han sido cumplidas con creces. Dragon Age: Origins (que es el primero de una serie) recoge los mejores elementos de los RPG occidentales, inventando de la nada un universo de espada y brujería en la tradición de los grandes clásicos, y poniendo al jugador al mando de un grupo de héroes que lucha incansablemente por salvar su mundo de una oscura amenaza. Un complejo y fascinante sistema de juego, que incluye diferentes opciones morales, combates estratégicos pero llenos de acción y opciones de personalización casi infinitas, junto con un apartado técnico que cumple a la perfección, son las claves de éxito de este genial título.





Los dragones, cómo no, estarán presentes en el desarrollo del juego en forma de enemigos a los que derrotar. Protagonizan memorables batallas contra los héroes del grupo principal.









PSP
PlayStation® Portable





Reportaje

14 JUEGOS PARA CELEBRAR UN SAN VALENTÍN SANGRIENTO

Presente y futuro de un género que promete darnos muchos sustos este año

por Anna

RESIDENT EVIL 5 Gold Edition
SILENT HILL Shattered Memories
HEAVY RAIN
BIOSHOCK 2
ALIENS VS. PREDATOR
DANTE'S INFERNO
DARKSIDERS
SAW
BAYONETTA
OBSCURE The Aftermath
GOD OF WAR III
SPLATTERHOUSE
CASTLEVANIA Lords Of Shadow
DEAD RISING 2





Esta pantalla pertenece a la misión Lost In Nightmares, el primer episodio que se podrá descargar el 18 de febrero en la Store de PlayStation 3.



El 4 de marzo estará disponible el segundo episodio descargable de Resident Evil 5, titulado Desperate Escape, donde controlarás a Jill y Josh.



El 12 de marzo sale a la venta Gold Edition, una edición física que incluye los dos episodios descargables más una mejora del modo Mercenarios -al que pertenece esta pantalla-.

Resident Evil 5 *Gold Edition*

Un poco más de las malas bestias de Capcom

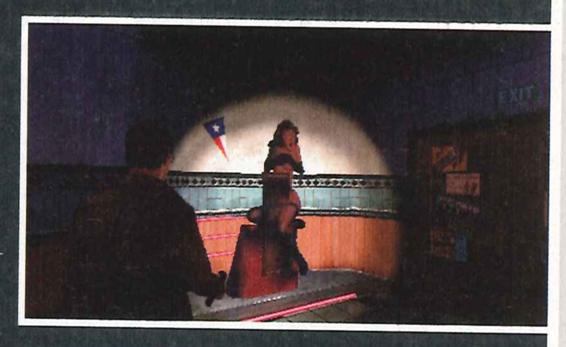
PS3

Fecha de Lanzamiento **12 de marzo (Gold Edition)**
Compañía **Capcom**
Género **Survival Action**

Seguro que te quedaste con ganas de más, de escudriñar aún más los parajes de África de la mano de Chris y Sheva, y de seguir luchando contra ese virus que transforma a ciudadanos en bestias sedientas de sangre. Pues ahora tienes esa ración de acción y pura diversión que estabas esperando, pues **Capcom** facilita dos nuevos episodios a través de descarga digital en la *Store* de **PS3**. O, si tienes paciencia, esperar hasta el 12 de marzo para hacerte con la *Gold Edition*. Se trata de una edición que incluye el juego ***RE5***, ambos episodios, más trajes exclusivos y una mejora del modo Mercenarios, *The Mercenaries Reunion*, donde tendrás que derribar tantos enemigos como puedas en el menor tiempo posible. *Lost In Nightmares* (episodio disponible en la *Store* el 18 de febrero), es una versión jugable del *flashback* de Chris, donde podrás disfrutar de los primeros compases de la aventura con un motor gráfico renovado. *Desperate Escape* (4 marzo) está protagonizado por Jill y Josh, quienes deberán trabajar juntos para huir de las instalaciones Tricell y acudir en ayuda de Chris y Sheva en su enfrentamiento final con Albert Wesker. Sin duda, se tratan de descargas ideales para disfrutar con tu pareja en San Valentín, ya que se pueden jugar en cooperativo.

Silent Hill
Shattered Memories

La ciudad del espanto más terrorífica que nunca





Fecha de Lanzamiento **4 de marzo**
Compañía **Konami**
Género **Survival Horror**

Con *Origins* (2008) nos adelantamos a los acontecimientos sucedidos en el primer Silent Hill, y ahora -también sólo para **PS2** y **PSP**- **Climax Group** nos trae un *remake del Silent Hill* original de 1999 y lo mejora potenciando el terror subjetivo del que hizo gala, a la vez que recrea una atmósfera aún más claustrofóbica. Así pues, guiarás a Harry Mason por la ciudad del espanto en busca de su hijita desaparecida, Cheryl. Ya sabes, cuidado al girar una esquina o bajar unas escaleras... puede que la linterna, que escasamente alumbra, te desvele a un descarnado ser escapado del averno sediento de muerte.

Los desarrolladores han incluido ciertos elementos que enriquecen la aventura hasta tal punto que parece incluso totalmente distinta al *Survival Horror* de finales de los 90. Y es que Harry, que por cierto nada tiene que ver con el clásico protagonista, dispondrá de un teléfono móvil que hará las veces de mapa, cámara de fotos y archivo de documentos. Así, por ejemplo, podrás fotografiar espectros que desarrollarán tramas secundarias de la historia principal.



Al principio de la aventura deberás contestar un test cuyo resultado determinará algunos factores del juego, como el aspecto de ciertos personajes secundarios y criaturas, e incluso las zonas que visitarás más adelante.

La aventura se nutre de grandes dosis de investigación, donde prevalece la resolución de puzles, y de acción. Harry, además, no contará con armas de fuego, por lo que tendrás que agudizar tu instinto de supervivencia.



Heavy Rain

¿Hay peor miedo que el miedo a vivir la cruda y dura realidad?

PS3

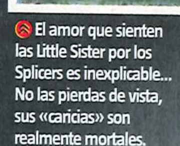
Fecha de Lanzamiento **25 de febrero**
Compañía **Sony C.E.**
Género **Thriller interactivo**

Aquí no hay monstruos, ni criaturas despellejadas por una mala vida terrenal, ni sustos inesperados ocasionados por un ente espiritual, aquí sólo hay realismo, puro y duro, desgarrador como la vida misma capaz de causar más daño que el dolor más inhumano ocasionado por unas garras demoníacas. Es el dolor íntimo, de corazón, un dolor que va en aumento según avanzas en la aventura y ves que estás más cerca, o más lejos (son miles las sensaciones que este juego provoca en el jugador), del asesino del Origami. Un asesino en serie cuyas víctimas siempre son niños y cuyos lazos llevarán a cuatro protagonistas que el jugador controlará: un agente del FBI, un investigador privado contratado por la familia de una desaparecida, una joven periodista y un arquitecto cuyo hijo ha sido secuestrado presuntamente por el asesino. Su desarrollo es, como en la vida misma, pausado, meditado (de hecho, incluso podrás acceder a los pensamientos del protagonista en cuestión) y consensuado, pero su desenlace es brutal con una historia desgarradora dividida en 50 capítulos, y un final abierto que dependerá de las decisiones que tomes.

Todos los personajes, principales y secundarios, poseen un realismo increíble. Las expresiones faciales y sus comportamientos son dignos de contemplar y admirar.

La mayoría de las acciones que realices se llevarán a cabo a través de intensas secuencias Quick Time Events.







El amor que sienten las Little Sister por los Splicers es inexplicable... No las pierdas de vista, sus «caricias» son realmente mortales.





SI QUIERES SABER MÁS PASA A LA PÁGINA 68





Bioshock 2

SI QUIERES SABER MÁS PASA A LA PÁGINA 66

PS3

Fecha de Lanzamiento **9 de febrero**
Compañía **2K Games**
Género **Shooter devastador**

Una secuela que rectifica y completa la jugabilidad del original es una muy buena señal de que ***Bioshock 2*** será un gran *shooter*. Primero, porque ahora controlarás a un *Big Daddy* más ágil e inteligente; segundo, porque los combates son algo más estratégicos y, tercero, porque *Rapture* y sus criaturas son aún más tenebrosas. La historia te traslada diez años después de lo sucedido en la primera entrega donde un nuevo rival, Sofia Lamb, te lo hará pasar realmente mal con sus *Big Sister*, versiones femeninas de los *Big Daddy* pero más amenazantes y mortales.

Aliens Vs. Predator

PS3

Fecha de Lanzamiento **12 de febrero**
Compañía **Sega**
Género **Shooter sangriento**

Decir que en un *Aliens Vs. Predator* se incluyen muchas escenas gore, no es decir nada nuevo. Pero si te dicen que estas escenas las podrás vivir desde tres puntos de vista diferente, la cosa cambia un poco. Elige cómo quieres vivir la guerra, como *Alien*, Depredador o Humano, y explota al máximo sus características formas de destrucción, a cada cual más feroz y salvaje. Aparte de las tres campañas temáticas, se han incluido Misiones de Superviviente y opciones multijugador On-line, tanto en cooperativo como en *Versus* donde podrás enfrentarte a las tres razas durante el mismo combate.





Dante's Inferno

PSP PS3

Un romance interrumpido por el mismísmo Lucifer...

Lanzamiento **11 de febrero**
Compañía **Visceral Games**
Género **Acción romántico-infernal**
Puntuación **9,3**

De entre todos los juegos que os sugerimos para disfrutar de un San Valentín «sangriento», ***Dante's Inferno*** tendría que ser el primero de la lista para ser jugado precisamente el 14 de febrero por una única razón: su historia. Aparte de las indudables maravillas gráficas y jugables que no puedes perderte, y que descubrirás en nuestra *Test* de este mes, el argumento es digno de un romance de película épico nada ñoño, sino todo lo contrario: brutal, visceral y cruelmente melodramático, sobre todo en los momentos más álgidos de las batallas contra las peores criaturas infernales que puedas imaginar. Y es que Dante, el prota, tendrá que verse las caras con el mismísimo Lucifer -y todos sus esbirros-, pues tiene algo que le pertenece: el alma de su amada. Una historia basada en el primer texto de *La Divina Comedia*, perfecta para ser vivida en tercera persona a golpe de guadaña.



SI QUIERES SABER MÁS PASA A LA PÁGINA 46











Darksiders

Épico, bíblico y deliciosamente brutal y demoledor

SI QUIERES SABER MÁS PASA A LA PÁGINA 52

PS3

Fecha de Lanzamiento **5 de enero** Compañía **THQ** Género **Acción apocalíptica** Puntuación **9,3**

Hablemos del Apocalipsis, del fin del mundo, de los cuatro Caballeros que fueron convocados en la Tierra... El Cielo contra el Infierno, una lucha sin cuartel donde demonios, ángeles y humanos caídos luchan entre sí. ***Darksiders*** toma prestado esta historia de los textos sagrados para invitar al jugador a que sea él el héroe que evite dicha profecía. Así, controlando a Guerra por una Tierra totalmente desalmada y destrozada, tendrás que ayudar a que el planeta salga de esta hecatombe de la única manera que sabe hacerlo este rudo Caballero: luchando. Dotado de una fuerza sobrenatural y portando una inmensa espada, vivirás combates espectaculares donde dar a diestro y siniestro no vale, sino que tendrás que pensar, observar las rutinas de ataque de los enemigos y adelantarte a ellos para ejecutar golpes brutales y espectaculares.

Saw

PS3

Un macabro regalo para el día de los enamorados, a no ser que seas seguidor de la saga del asesino del *Puzzle*... Apenas da miedo, pero sí algo de angustia y, aunque no es un buen juego de terror, es una adaptación cinematográfica más que correcta ya que recrea bastante bien la inquietante atmósfera de los filmes, así como sus pruebas basadas en la resolución de rompecabezas.

Lanzamiento: **9 de noviembre** Compañía: **Konami** Género: **Terror angustioso** Puntuación: **7,5**









Bayonetta

La novia perfecta para el día de San Valentín...

Fecha de Lanzamiento **8 de enero** Compañía **Sega** Género **Arcade Sexy** Puntuación **9,5**

Si Bayonetta te dijera ven, lo dejarías todo... Es la novia perfecta: sexy, divertida, brutal, le encantan las peleas -no de almohadas, precisamente- y es encantadoramente sensual y cruel cuando aniquila a sus enemigos. Así que, si quieres pasarlo en grande el día en el que Cupido sale de su escondrijo, quédate con esta seductora bruja. El juego, desarrollado por el creador de *Devil May Cry*, está dividido en 18 capítulos basados en la eterna lucha entre el Cielo y el Infierno. Así que, tomando partido del lado oscuro, te enfrentarás a bestias celestiales haciendo uso de hechizos, pólvora (dispondrás de cuatro pistolas) y de una violenta acrobática técnica de lucha capaz de dejar K.O. a la más inmensa de las criaturas. Y por si fuera poco, además, cuenta con la ayuda de un ente llamado Gomorrah, quien se encarga de dar la puntilla a los rivales.

Obscure *The Aftermath*

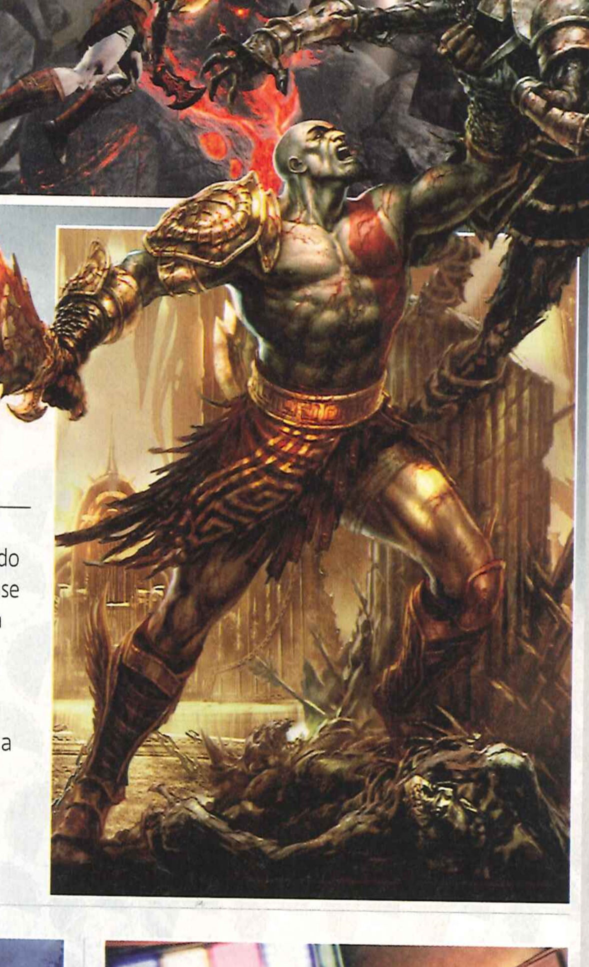
PSP

Niñas monas, chavales con las hormonas revolucionadas, no-muertos y monstruos vuelven a ser los protagonistas de esta segunda entrega para **PSP** (la de **PS2** data de 2007). La mecánica de juego se adapta a la portátil, basándose en la exploración, la acción y *puzzles*. Lo mejor es que dos jugadores vía *ad hoc* pueden disfrutar de la aventura en cooperativo, cada uno controlando a un personaje (¡qué romántico!).

Fecha de Lanzamiento: **9 de octubre** Compañía: **Playlogic** Género: **Terror teen** Puntuación: **8,3**

UN FUTURO AÚN MÁS SANGRIENTO





God Of War III

Más brutal, violento e impactante

PS3

Fecha de Lanzamiento **18 de marzo**
Compañía **Sony C.E.**
Género **Beat'em-up fornido**

Si Bayonetta es la actual sexy de los videojuegos, Kratos es el fornido «buenorro» que a más de uno -y una- no le importaría que le amenizara este San Valentín con sus épicos combates. Pero no puede ser, hasta el 18 de marzo no llegará a las tiendas; así que, mientras tanto, puedes conformarte con las batallas del forzudo Guerra de *Darksiders* (que, por cierto, parece inspirarse en ***GOWIII***). Esta tercera entrega es, sin duda, la más bestial ya que Kratos ha sido dotado de nuevas habilidades y armas. Además, se han incluido fases de vuelo y, por primera vez, podrás dominar a las bestias.

En cuanto a la calidad gráfica, destacar que ***GOWIII*** promete lucir extraordinariamente bien en **PS3** debido a que posee una fluida animación a 60 *fps* y a que se han incluido nuevos efectos de luz dinámicos que favorecen aún más el realismo del que hace gala.



PS3

Splatterhouse

El violento beat'em-up de recreativa de 1988 se adapta a la *next gen* con espeluznantes imágenes. Si ya en aquella época se mostraron grotescos combates contra sanguinolentas criaturas no quieras imaginar lo que el *Splatterhouse* de **PS3** va a ofrecer. Y, aunque parezca mentira, la historia gira (y giraba) en torno a una historia de amor: Rick, el prota, y su novia quedan atrapados en la Mansión West. Allí, la novia es secuestrada y Rick se hace con una máscara que le otorga poderes inhumanos, y que utilizará para rescatar a su querida...

Fecha de Lanzamiento: **Otoño 2010** Compañía: **Namco Bandai**
Género: **Beat'em-up**

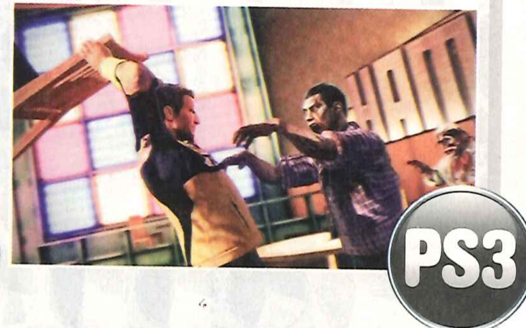


PS3

Castlevania *Lords Of Shadow*

En manos de desarrolladores españoles y con **Hideo Kojima** como asesor, qué se puede esperar: una gran obra maestra. Pero lo que nos interesa en este reportaje no es su apartado gráfico, que será sobresaliente, ni su renovada jugabilidad, sino su argumento. Y es que, en ***Castlevania LOS*** también hay amada muerta y amante con sed de venganza. La acción se desarrolla en una Europa devastada del medievo, donde el jugador deberá combatir contra inhumanos enemigos en situaciones y escenarios desbordantes de creatividad visual.

Fecha de Lanzamiento: **2010** Compañía: **Konami**
Género: **Arcade Medieval**



PS3

Dead Rising 2

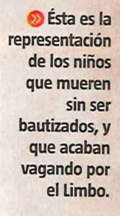
Zombis y más zombis en un pueblo que recuerda a la Ciudad del Pecado. El objetivo es bien sencillo: acabar con los no-muerto haciendo uso de todo tipo de armas, desde una motosierra no apta para jugones sensibles, hasta cualquier objeto o mobiliario que Chuck -el prota- encuentre a su alcance. Y entre tanto horror y acción despiadada no podía faltar algo de ternura, Chuck lucha contra el holocausto zombi no por recuperar a su chica, sino para encontrar a su pequeña hijita. Todo juego siempre tiene una historia de amor de fondo...

Fecha de Lanzamiento: **2010** Compañía: **Capcom**
Género: **Zombieland**


PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
Acción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Visceral Games
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí (Descarga)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.dantesinferno.com
18
¡EXCLUSIVA!
DANTE'S INFERNO
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Plata
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store
UN SOLDADO BUSCANDO SU REDENCIÓN



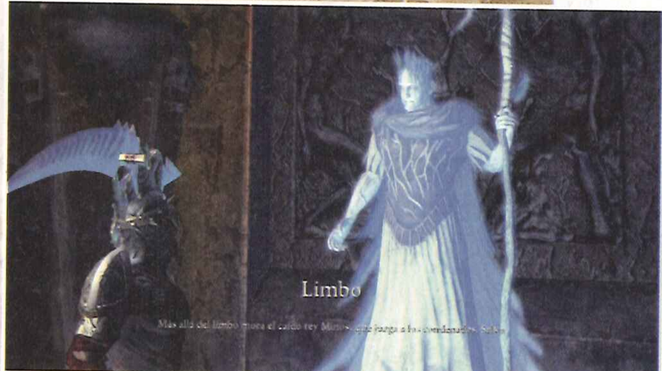




Ésta es la representación de los niños que mueren sin ser bautizados, y que acaban vagando por el Limbo.









Virgilio será el fiel compañero de Dante durante la aventura. Le irá informando de todo lo que se encuentre en su particular viaje por el Infierno.

Los enemigos más importantes cuentan con sus propios movimientos para ser liquidados de una forma de lo más llamativa y a la vez brutal.

Conseguir la inspiración en el mundo de los videojuegos es tarea cada vez más complicada para los programadores. Aparte de recurrir a todo tipo de *remakes* de viejos clásicos y a adaptaciones de los éxitos cinematográficos de moda, pocos lugares quedan en los que nutrirse de ideas. Así que, cuando nos enteramos de que el siguiente objetivo de la todopoderosa **Electronic Arts** consistía en adaptar una de las obras maestras de la literatura medieval, *La Divina Comedia* (más concretamente su primera parte, el Infierno), la curiosidad inicial se mezcló con algo de temor al pensar en las muchas posibilidades que existían de que el resultado final no estuviese a la altura. Muchas modificaciones tendrían que hacerse para convertir este bello canto sobre el descenso de un poeta a los infiernos en un juego de acción para **PlayStation 3**.

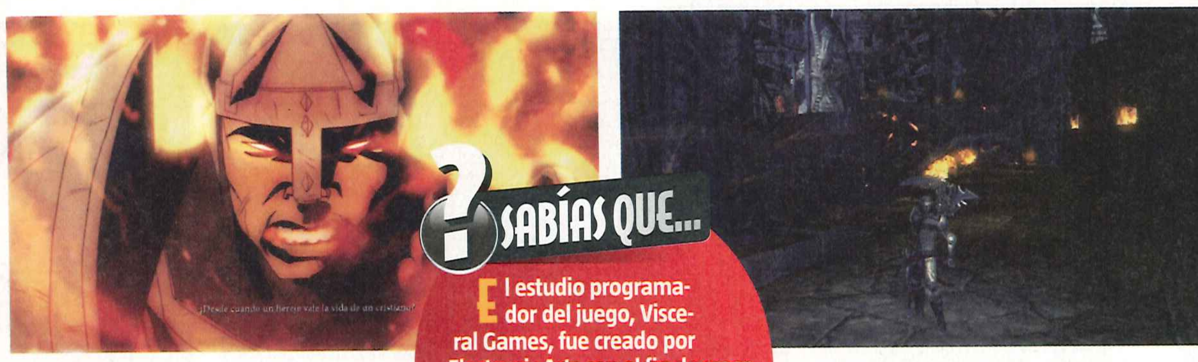
Afortunadamente, y sin que sirva de precedente, los norteamericanos se han acercado con respeto a un clásico europeo, y aunque han convertido al protagonista en un soldado casi invencible, las ideas que subyacen en el texto, así como la ambientación del mismo, han sido reflejadas de una forma magistral en esta producción de los estudios **Visceral Games**, autores también de *Dead Space*. Nada más comenzar el juego, empieza a notarse la exhaustiva labor de documentación que han realizado los programadores, pues se nota hasta en el más mínimo detalle. Localizaciones, personajes, historias... Se han servido de la base literaria para confeccionar una nueva fábula que gira en torno al amor de un hombre por una mujer, pero también repasa otros conceptos, como los crímenes que se cometen en nombre de la iglesia, el libre albedrío otorgado por Dios, las



LA ALTERNATIVA

BAYONETTA. El juego de Sega es igual de divertido, aunque mucho más irreverente y alocado.

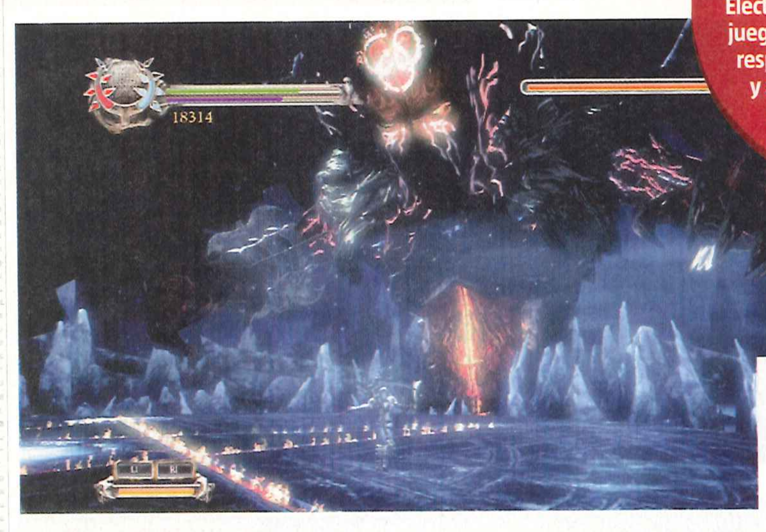




Algunas de las secuencias del juego han sido creadas mediante animación tradicional.

¿SABÍAS QUE...

El estudio programador del juego, Visceral Games, fue creado por Electronic Arts con el fin de crear juegos de temática adulta? Son responsables de Dead Space y actualmente preparan su secuela para finales de este año.









consecuencias de los actos de cada uno en la tierra e incluso algunos mucho más «peliagudos», como el suicidio, el sexo o las distintas perversiones que «adornan» al ser humano. Gracias a Dios, todo ello ha sido tratado con una madurez realmente reseñable, que provoca grandes momentos dramáticos durante su desarrollo y hace pensar al jugador en algo más que en el mejor *combo* para derrotar a tal o cual jefe. Y esto, en un juego de acción que, en principio, sólo pretende divertir, es algo que se agradece.

LOS NUEVE CÍRCULOS DEL INFIERNO HAN SIDO RECREADOS DE UNA FORMA MAGISTRAL...

LOS NUEVE CÍRCULOS

Sin duda alguna, el gran protagonista del juego no es Dante, ni sus enemigos. Es el Infierno, dividido en nueve partes diferentes aunque conectadas entre sí. Y es que, el desarrollo de este juego es completamente lineal: en ningún momento la exploración tiene un peso específico; el jugador debe limitarse a avanzar contemplando el paisaje. ¡Y qué paisaje, oiga! La dirección artística del juego, en lo que respecta a los escenarios, es sencillamente insuperable. Se han creado algunas de las vistas más impresionantes que recordamos, representaciones majestuosas de lo que en su día escribió el autor, y que parecen sacadas exactamente de donde deben: del mismísimo Infierno.

Algo similar ocurre con el catálogo de los enemigos, «tematizados» según el círculo en el que se encuentren. Los hay lujuriosos, con gula, iracundos, fraudulentos... Pero todos ellos cuentan con personalidad propia y una historia detrás. Mención especial merecen los impresionantes jefes finales que aparecen de vez en cuando, criaturas perturbadoras como pocas veces hemos



A lo largo de la aventura encontrarás a famosos pecadores de la historia. Podrás decidir si castigarles o absolverles.

LA CANTIDAD Y PROFUNDIDAD DE IDEAS QUE PRESENTA EL JUEGO ES SORPRENDENTE

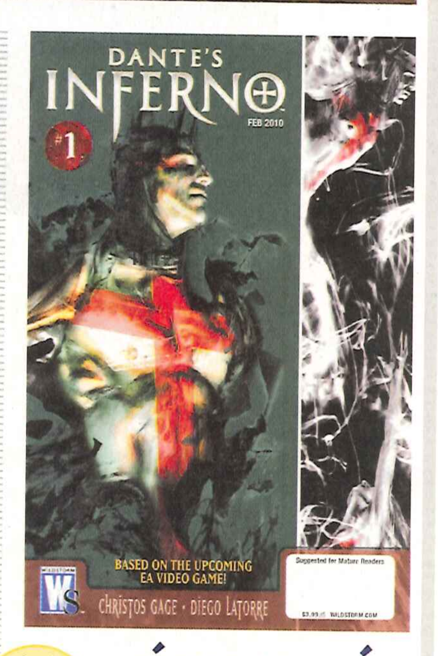


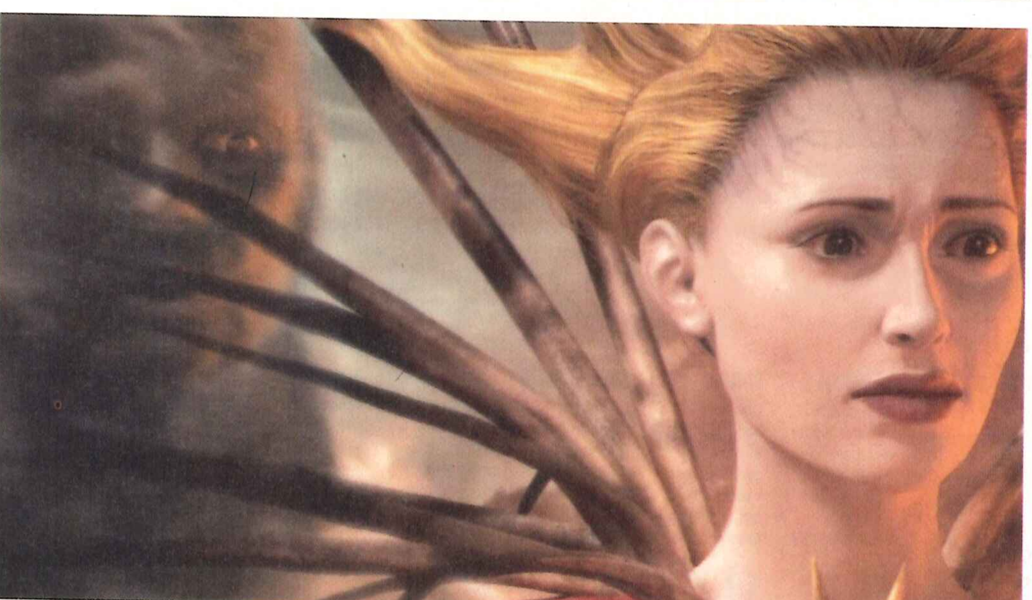


En muchos momentos del juego estaremos obligados a acabar con todos los enemigos para continuar avanzando.



Son las menos, pero hay secuencias del juego generadas por ordenador que te dejarán con la boca abierta por su calidad.





CÓMIC Y DEMÁS

Al igual que ocurrió con Dead Space, los responsables de Electronic Arts han preparado un desembarco de Dante's Inferno en diversos medios audiovisuales. Incluso se rumorea la posibilidad de una película de imagen real próximamente.





Durante el próximo mes de Abril se pondrá a la venta en forma de descarga una expansión que incluirá un modo de juego cooperativo On-line llamado «Los Juicios de Santa Lucía».

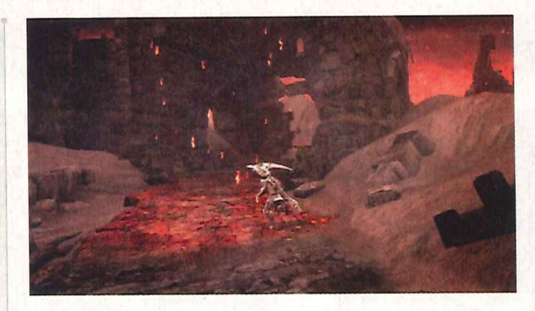


LA OBRA ORIGINAL

La Divina Comedia fue creada por el poeta Dante Alighieri a principios del siglo XIV y está dividida en tres partes principales: El Infierno, El Purgatorio y El Paraíso. Cada una de ellas está compuesta por un número de cantos. Es una obra maestra de la literatura italiana.







visto, poseedoras de unos patrones de ataque que obligarán a Dante a emplearse a fondo, y no sólo con sus armas.

UN CLON MUY AVANZADO

Se ha escrito hasta la saciedad sobre las semejanzas de este título con la saga *God Of War* en lo que a mecánica de juego se refiere, utilizando este argumento para desacreditar a la producción de **EA**. Y lo cierto es que tras haber disfrutado de sus encantos, hay que reconocer que este Dante es un alumno de Kratos en todos los sentidos. Un alumno aventajado, eso sí. La brutalidad de los ataques, la forma de acabar con los enemigos mediante *Quick Time Events*, el sistema de control... Todo recuerda a la saga de **Sony**. Para nosotros, desde luego, esto no constituye ningún problema. Si un sistema funciona, ¿por qué no aprovecharlo? Claro que el de **EA** cuenta con un gran número de novedades y de posibilidades, como la de castigar o absolver a los enemigos, los dos «árboles» de habilidades por los que hacer avanzar al personaje o los nuevos modos de juego que se abren una vez finalizado el principal, pero en el fondo lo que le hace diferente y característico no es su mecánica, sino su cuidada ambien-

PUEDE QUE SU MECÁNICA NO SEA ORIGINAL, PERO SÍ QUE LO ES SU CUIDADA AMBIENTACIÓN

tación y la historia, así como el carisma de sus personajes (al menos personalmente me parece mucho más llamativo y empático Dante, que Kratos). Y si hay que ponerse técnico, cabe destacar que el juego, a pesar de quedarse en los 720p de resolución, corre a 60 fotogramas por segundo y no adolece de la más mínima ralentización. Este comienzo de año se presenta de lo más interesante...

EVALUACIÓN



Su desarrollo no decae en ningún momento de la aventura. Presenta la mezcla perfecta de acción y plataformas. 60 frames por segundo.



La diversión se acaba demasiado pronto en el modo principal, aunque siempre existen más opciones de juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No se puede más que alabar el trabajo de su equipo artístico y técnico. Una de las joyas visuales de PS3.	Una magistral banda sonora, efectos de sonido potentes y voces en perfecto castellano lo completan.	El sistema de control responde de forma exquisita a cada una de las pulsaciones del mando.	Dependiendo de tu habilidad, no te llevará más de 7 u 8 horas el completarlo, aunque puedes revisitarlo...	Aunque aún no está disponible, en el futuro se incluirá un modo de juego cooperativo a través de la red.	Todo un titulazo de la actual generación de consolas, a pesar de que no aproveche todas sus ventajas.
9,3	9,4	9,3	9,0	-	9,2



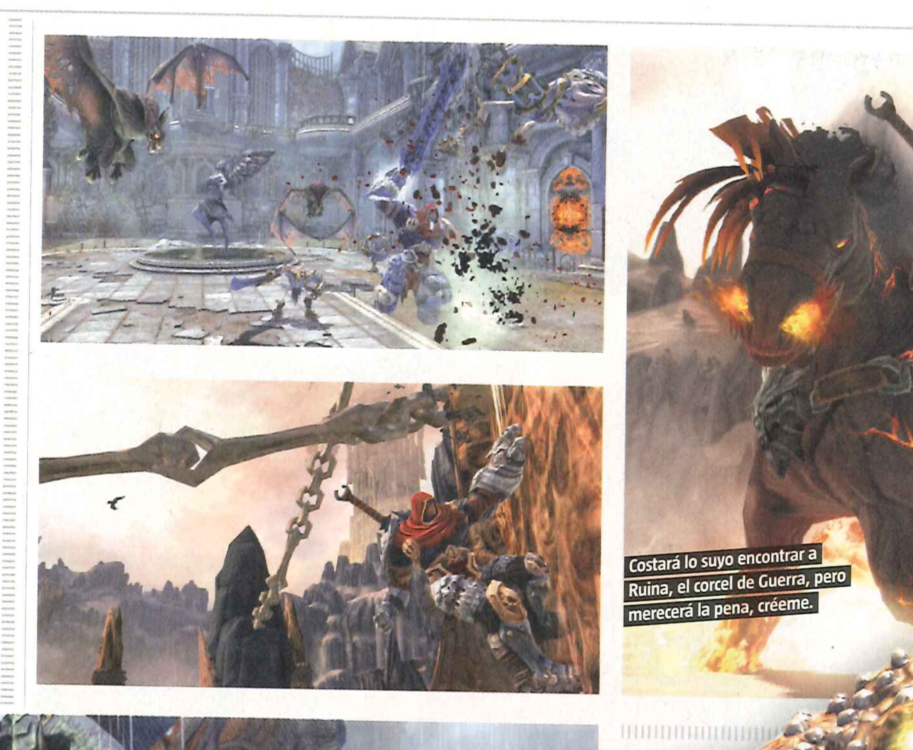

LOGAN LERMAN
PIERCE BROSNAN
UMA THURMAN
STEVE COOGAN
SEAN BEAN
PERCY JACKSON Y EL LADRÓN DEL RAYO
FOX 2000 PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE 1492 PICTURES / SUNSWEPT ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE CHRIS COLUMBUS "PERCY JACKSON Y EL LADRÓN DEL RAYO" LOGAN LERMAN BRANDON T. JACKSON ALEXANDRA DADDARIO
SEAN BEAN PIERCE BROSNAN STEVE COOGAN ROSARIO DAWSON CATHERINE KEENER KEVIN McKIDD JOE PANTOLIANO UMA THURMAN RENÉE APRIL CHRISTOPHE BECK PETER HONESS, A.C.E. HOWARD CUMMINGS
STEPHEN GOLDBLATT ASC THOMAS M. HAMMEL GREG MOORADIAN GUY OSEARY MARK MORGAN KAREN ROSENFELT CHRIS COLUMBUS MICHAEL BARNATHAN MARK RADCLIFFE RICK RIORDAN CRAIG TITLEY CHRIS COLUMBUS
1492
19 DE FEBRERO EN CINES
www.percyjackson.es



Género
Acción/ Action RPG
Compañía
THQ
Desarrollador
Vigil Games
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.179 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.darksiders.com
18

DARKSIDERS

SI EL APOCALIPSIS VA A SER ASÍ, QUE VENGA CUANTO ANTES





Costará lo suyo encontrar a Ruina, el corcel de Guerra, pero merecerá la pena, créeme.



¡MENUDO PANTEÓN DE MOSTRENCOS!

La huella de Joe Madureira, líder de Vigil Games e ilustrador de cómics para Marvel, está presente en cada uno de los diseños del juego. Darksiders es un verdadero festín de criaturas grotescas, húespedes de catedrales impías, ciudades en ruinas y desiertos mortecinos. ¿Nuestro favorito? El Carcelero, sin ninguna duda. Hasta da penica matarlo.

A estas alturas de la película, pocas cosas pueden sorprendernos... pero **Darksiders** lo ha hecho. Esperaba al primo apocalíptico de Kratos (y de hecho, las primeras horas de juego así lo hacen preveer), pero con la aparición de la primera «mazmorra» y sus *puzzles* llegó la revelación: la ambiciosa producción de **THQ** se aproxima más a *The Legend Of Zelda* que a un *God Of War*. Desde luego hay acción y toneladas de sangre, *combos* y criaturas gigantescas a las que zurrar... pero lo mejor de **Darksiders** llega con la exploración de los escenarios, con la búsqueda de nuevas armas y poderes que permiten no sólo resolver la mazmorra de marras, sino que nos abren nuevas rutas y secretos en localizaciones ya superadas.

Esta fórmula, sobre la que se han construido obras maestras como los *Zelda*, los *Metroid* o el *Castlevania: Symphony Of The Night*, le sienta como un guante a la historia de Guerra, el traicionado jinete del Apocalipsis que regresa a la tierra para descubrir quién le implicó en un Armagedón que no debía haber sucedido, y que ha reducido nuestra civilización a un amasijo de ruinas habitado por zombis, demonios y ángeles amargados por la derrota. Privado de sus poderes, Guerra trabajará duro (tendrás por delante más de 15 horas de juego) para recuperar sus antiguos poderes y destruir a quienes le «tangaron», recorriendo parajes de una belleza deliciosamente mortecina, que denotan la antigua profesión del máximo artífice de **Darksiders**, el ilustrador de cómics Joe Madureira. Su mano está presente en cada criatura, ya sea grande o pequeña, en las áridas dunas de Los Cenizales, en los dominios de la Araña Silitha, en el grotesco Carcelero y en el trote flamígero de Ruina, el corcel de Guerra. Los gráficos de **Darksiders**, tan hermosos como sólidos, son la prueba fehaciente del largo y costoso desarrollo de un título presentado en el **E3** de 2007. Creíamos que no llegaría nunca, pero lo ha hecho... y de qué manera.

BEBIENDO DE LOS CLÁSICOS

Da la impresión de que durante todo ese extenso tiempo de gestación, el equipo creativo de **Darksiders** ha ido incorporándole elementos de sus juegos favoritos. A la más que evidente influencia de *The Legend Of Zelda* (las mazmorras y sus *puzzles*, Ruina ejerciendo de Epona, La Hoja Cruzada que recuerda al *boomerang* de Link...) hay que

LA ALTERNATIVA

DANTE'S INFERNO. El gran rival de Guerra, sobre todo en el apartado gráfico. Es impresionante.







¡VEN AQUÍ, MI ALMA!

Tras el Apocalipsis, hasta los Zara están en ruinas. La única moneda válida son las almas que conseguirás destruyendo enemigos. Llévaselas a Vulgrim y compra cositas.

¿SABÍAS QUE...

En su primera aparición, en el E3 de 2007, Guerra presentaba un aspecto totalmente distinto? Iba tan blindado que casi parecía una pulga.

Misericordia, la pistola de Guerra, no es tan contundente como la espada Devoracaos, pero es útil para liquidar enemigos que vuelan o despachar zombis con estilo.

La Cadena Abisal te permitirá alcanzar lugares hasta entonces inaccesibles. En otras ocasiones, te servirá para columpiarte cual Tarzán apocalíptico.

añadir la brutalidad y los intensos combates de *God Of War*, un viaje a lomos de un glifo celestial con una mecánica clavadita a los *Panzer Dragoon*, armas de fuego (el cañón Redención) que recuerdan a *Gears Of War*, e incluso un poder especial (Viajero del Vacío) que abre portales dimensionales, al estilo del *Portal* de **Valve**. Sobre el papel, todo esto suena a chifladura, pero creedme si os digo que funciona, y de qué manera, en una aventura que te absorbe desde el primer minuto hasta los créditos finales.

LAS ALMAS: LA GOLOSINA DEL DIABLO

Recuperar todos los poderes de Guerra es uno de los mayores alicientes para explorar los vastos mapeados de ***Darksiders***. Las almas cosechadas mediante la destrucción de demonios, ángeles, cofres o elementos del escenario serán una buena moneda de cambio para tratar con el infernal tendero Vulgrin (que te proporcionará pociones de todo tipo, armas como la guadaña y nuevos *combos* y movimientos especiales). Aunque las mejoras más interesantes provienen de las reliquias escondidas por los escenarios, y que se insertan a modo de *perks* en cada arma. Servidor encontró, por pura chiripa, una reliquia legendaria bautizada como «Gloria de Guerra» que proporcionó un filo rojizo a la espada Devoracaos, aumentando exponencialmente su poderío destructor. Otras reliquias hacen aumentar el nivel de Ira de Guerra, necesario para ejecutar algunas magias especiales y liberar La Forma del Caos, que convierte a Guerra en un demonio de fuego durante unos segundos.

Aunque el catálogo de acciones a desempeñar es amplio, el control no puede ser más sencillo, a pesar de utilizar todos y cada uno de los botones del *pad* (incluyendo la cruceta digital). Podrás «lonchear» enemigos con un solo botón usando la Devoracaos, o derrochar técnica -y alimentar el espectáculo- adquiriendo movimientos especiales. Planearás gracias a unas alas espectrales, dispararás con la pistola Misericordia a lomos de Ruina, ralentizarás el tiempo con el Cronomante y destrozarás muros de hielo con el Guantelete Sísmico. Y todo de forma tan intuitiva como gratificante.

ESTO HUELE A FRANQUICIA

No sabemos si habrá que esperar otros tres años para volver a cruzarnos con Guerra, pero el desenlace de ***Darksiders*** nos hace pensar que **THQ** ha encontrado un filón que tardarán en abandonar. Sólo esperamos que las secuelas sean tan redondas como este juego. Puede que su mecánica sea poco original, pero funciona a las mil maravillas. Es apasionante y espectacular, y te atrapa como pocos juegos del catálogo de **PS3**. Al fin y al cabo eso es lo que cuenta.

APASIONANTE Y ESPECTACULAR, DARKSIDERS TE ATRAPA COMO POCOS JUEGOS DEL CATÁLOGO DE PLAYSTATION 3

Quizás uno de los momentos más flojos de Darksiders es el paseo en glifo celestial, disparando al estilo Panzer Dragoon. Pero tranquilos, que sólo aparece una vez.

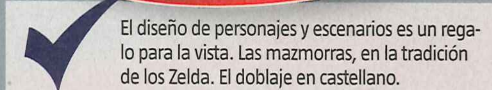
MAZMORRAS Y PUZZLES

No todo va a ser espadazo y tententieso. Tendrás que rascarte la neurona para resolver algún que otro puzzle y llegar al jefazo que alberga cada una de «las mazmorras».





Los ángeles, mosqueados tras perder por goleada en el Apocalipsis, serán tus más encarnizados enemigos.



EVALUACIÓN

El diseño de personajes y escenarios es un regalo para la vista. Las mazmorras, en la tradición de los Zelda. El doblaje en castellano.



Los puristas encontrarán su mecánica poco original. Al principio puede dar la impresión de ser otro mero clon de God Of War.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Tremendamente sólidos. Los diseños son alucinantes, especialmente Guerra y algunos jefazos.	Magnífico doblaje en castellano y unos efectos de sonido que suplican a gritos un equipo 5.1.	Peleas con espada, disparas, cabalgas, usas magias y artefactos a través de un control tan fácil e intuitivo...	Algo más de 15 horas. Mucho para un juego de acción, aunque algo corto para los cánones del Action RPG.	El logo de PSN en su carátula hace soñar con algún futuro contenido descargable. Por ahora, nada.	No discurre a 1080p, pero gráficamente es intachable. Instala en disco duro y usa el DualShock.	Deslumbrante a nivel visual, y con un desarrollo tan atractivo como apasionante. Te chiflará.
9,4	9,0	9,2	8,6	-	8,8	9,3



¿SABÍAS QUE...

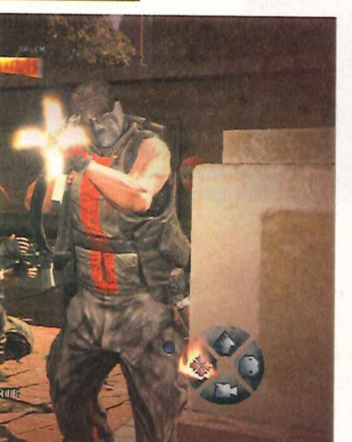
Universal adquirió en 2008 los derechos para llevar Army Of Two a las pantallas de cine. ¿Correrá la misma suerte que la película de Halo?

ARMY OF TWO THE 40TH DAY

△ NO HAY ○ CAOS COMPLETO ✕ HASTA QUE □ LLEGAN ELLOS




Podrás elegir máscara entre diferentes modelos, o diseñar una propia desde la web del juego.





NO, SIN MI SALEM... (O MI RÍOS)

Una vez más, lo que diferencia este Army Of Two del resto de shooters es la complicidad necesaria entre los dos jugadores. Ya sea luchando junto a un amigo, o con la IA del juego, tendrás que cubrir las espaldas de tu compañero y curarle cuando esté herido. Él siempre lo haría por ti.

Disfruté como un gnomo vicioso con el primer *Army Of Two*, pese a que en su largo peregrinaje hacia las tiendas fuera perdiendo elementos presentes en las versiones *Alpha* y *Beta* (entre ellos, el abordaje del portaaviones en plena *Tormenta Perfecta*). Entre toda la maraña de *shooters* del mercado, el juego de **EA Montreal** destacaba por la complicidad y la química que se podía alcanzar entre dos jugadores en el modo cooperativo. Como era de esperar, la secuela potencia aún más este aspecto, trasladando la acción a un Shangai en estado de emergencia. Algunos medios On-line han definido ***The 40th Day*** como un cruce entre un *shoot'em-up* y una peli de catástrofes... y no andan desencaminados. Salem y Ríos se encuentran, sin comerlo ni beberlo, en medio de un caos demencial en el que los rascacielos se vienen abajo, los aviones caen del cielo y los aterrados civiles se convierten en rehenes. En **EA Montreal** buscaban transmitir las mismas sensaciones que en la película *Monstruoso* (*Cloverfield*): estar en medio del tumulto, sin saber qué lo está provocando. Lo han logrado, aunque ni las explosiones ni la demolición de edificios están a la altura de otros aspectos gráficos del juego, muy superiores, como el

THE 40TH DAY SERÍA UN CRUCE ENTRE SHOOTER Y PELI DE CATÁSTROFES

modelado de Ríos y Salem o el detalle en los callejones de Shangai. Esto no pasaría de ser una mera anécdota, de no ser porque ***The 40th Day*** está recordándonos en todo momento que estamos en medio de una orgía de destrucción, y reincide constantemente en las demoliciones con pólvora mojada. Salvo este detalle, el resto del juego es tan explosivo (perdón por el chiste fácil) como esperábamos los *fans* de la primera entrega.

DOS BERRACOS CONTRA TODOS

La capital económica de China está volando por los aires, pero eso no va a impedir a Salem y Ríos ejercer su profesión de mercenarios en un *shooter* que incorpora importantes mejoras en la IA (los enemigos acuden a auxiliar a sus camaradas caídos, lo que nos permitirá ejecutar perversas tácticas de francotirador, usando a un herido como cebo) y en el *GPS* que ahora, además de indicarnos por dónde ir, nos ayudará a montar emboscadas en cuestión de segundos. Esto será importante a la hora de rescatar »



OJITO CON LO QUE HACEMOS

En determinados momentos, el juego te planteará una elección. ¿Dejo a este tío con vida o me lo cargo? Podrás ver el resultado de tus actos en viñetas, creadas por Jock y Chris Bachalo.







El GPS te ayudará a valorar cómo actuar en el caso de que haya rehenes. Repartíos los objetivos y elaborad un plan antes de que sea tarde.

a los rehenes, algo que además de dejarnos buen sabor de boca nos proporcionará un buen pico de dinero y piezas extras para customizar nuestro arsenal, compuesto por toneladas de armas largas y cortas, bayonetas, explosivos y otras *delicatessen* bélicas.

Como bien saben los afortunados que disfrutaron con la primera entrega, ***Army Of Two*** se desmarca de otros *shooters* porque ha sido diseñado específicamente para jugar en pareja. A lo largo del juego desfilan todo tipo de situaciones que exigen una coordinación perfecta entre Salem y Ríos. Ya sea disparando a lo loco (y aumentando el contador de *Aggro/Agresividad*) para llamar la atención del enemigo y permitir al compañero alcanzar sus flancos, como tomando posiciones de francotirador mientras el otro ejerce de señuelo. La IA del segundo personaje está bastante lograda, pero no puede equipararse a la diversión y el jolgorio que proporciona jugar junto a otro humano, ya sea en pantalla partida o vía On-line. Además, ***The 40th Day*** incorpora cuatro modos multijugador (Enfrentamiento *Coop*, Control, Zona Bélica y Extracción) hasta para 10 jugadores en los que podremos demostrar la experiencia y la química adquiridas con nuestros amigos en el modo Campaña.

NI LA IA MÁS EVOLUCIONADA PUEDE COMPARARSE A JUGAR JUNTO A UN HUMANO

Plagado de buenas ideas y un cooperativo irresistible, ***The 40th Day*** demuestra que sus creadores aprendieron de los contados errores de la primera entrega. Era complicado, por no decir imposible, enfrentarse cara a cara con esos mastodontes llamados *Modern Warfare 2* y *Battlefield: Bad Company 2*, aunque sospechamos que esa nunca fue la intención de **EA Montreal**. Pero eso no les libra de un tirón de orejas «XXL» por descuidar el apartado gráfico en algo tan esencial para la historia, y la ambientación, como la destrucción de Shangai. Por ello, el espectáculo se queda a medio gas.

EVALUACIÓN

✓ La necesaria complicidad entre dos jugadores humanos. La IA ha mejorado bastante respecto al anterior Army Of Two. El editor de máscaras.

✗ Se supone que The 40th Day es un homenaje a las pelis de catástrofes, pero los edificios se desploman con una pochez alarmante.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Impecables los modelados de Salem y Ríos, pero la demolición de Shangai tiene poco de espectacular.	Como suele pasar con los títulos de EA (salvo en The Saboteur), el doblaje en castellano es excelente.	El control no puede ser más accesible, aunque la cámara te jugará alguna que otra mala pasada.	El modo Campaña no es muy difícil, pero lo que tendrá enganchado durante meses es el On-line.	Campaña cooperativa y cuatro modos multijugador que pondrán tu router al rojo vivo.	Aunque vistoso, uno no puede quitarse la sensación de que el juego podría haber sido más espectacular.	Le falta un hervor en gráficos, pero su modo cooperativo es de lo mejor que se ha facturado en PS3.
8,4	8,8	8,8	9,0	9,1	8,0	8,8



TEST

PS3

El protagonista puede emplear su Jetpack para planear sobre el escenario, algo que le confiere cierta ventaja sobre los enemigos.

Género
Acción/ Aventura
Compañía
Capcom
Desarrollador
Airtight Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (594 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.darkvoidgame.com
16+



DARK VOID

UN «ROCKETEER» PARA LA NUEVA GENERACIÓN

Este comienzo de año está siendo de todo menos tranquilo en lo que a lanzamientos importantes se refiere. Ya sea para evitar la «masificación» de las fechas navideñas o debido a algún retraso en su desarrollo, las grandes compañías parece que han decidido guardar parte de su artillería para estos primeros meses de 2010. El juego que nos ocupa, anunciado hace ya muchos, muchos meses, es parte de la política de **Capcom** consistente en «externalizar» sus producciones y llevarlas a equipos de desarrollo occidentales. Ya lo intentaron con *Bionic Commando* (con resultados no del todo satisfactorios), y ahora vuelven a intentarlo con este ***Dark Void***, que pese a presentar un conjunto de buenas ideas, algunas de ellas bastante novedosas, tampoco llega a cuajar del todo en su asalto al género de la aventura de acción en tercera persona con grandes dosis de *shooter*, género en el que reina (y mucho nos tememos que lo hará durante mucho tiempo) el carismático Nathan Drake y toda su tropa de *Uncharted 2*, sin duda el gran referente actual para todos sus competidores.

Una historia que bebe de las fuentes de la ciencia ficción más clásica, con sus alienígenas que amenazan la Tierra, su grupo de héroes, su científico algo chiflado y la chica de turno, sirve de excusa para conducir al jugador a través de diversos sistemas de juego. El más recurrente, el del *shooter* en tercera persona, sigue a pies juntillas los cánones recientes, con la posibilidad de cubrirse tras diversos parapetos y un no muy variado número de armas de fuego, además de algunos ataques cuerpo a cuerpo. La gran resistencia de los enemigos a los impactos de las armas del protagonista y el control, que se muestra deficiente en muchos momentos, hacen que no resulte todo lo divertido que debería, eso por no hablar de las extrañas animaciones que muestran los seres mecánicos cuando mueren, algo a lo que uno no se acostumbra del todo nunca.

LOS MOMENTOS DE VUELO SON LOS MÁS DIVERTIDOS DEL JUEGO

Utilizando su experiencia en títulos anteriores como *Crimson Skies*, los desarrolladores de **Artight Games** han dotado al jugador de un *jetpack* con el que surcar los cielos en fases deudoras de los *arcades* de combate aéreo más clásico. Se nota que en este apartado su saber hacer es más elevado, pues resulta lo más divertido de todo el juego, y además el control es más preciso. Sin embargo, tampoco cuenta con la entidad suficiente como para sostener el desarrollo por completo, algo que se podría haber solucionado dotándolo de más variedad.

Con una estética muy atractiva (el diseño de los personajes y enemigos es original, así como los escenarios), pero no siempre bien trasladada a su parte técnica, y pocas opciones para la «re-jugabilidad», es complicado recomendar sin reservas este ***Dark Void***, sobre todo habiendo lo que hay en el catálogo de **PlayStation 3**...

LA ALTERNATIVA



UNCHARTED 2: E.R.D.L.L. El mejor juego de acción de PS3, un rival insuperable por el momento.

¿SABÍAS QUE...

La banda sonora original del juego está compuesta por el responsable de la música de BattleStar Galactica, toda una serie de culto...

Los enemigos son una espcie de engendros mecánicos que traman un plan para conquistar la Tierra. Su resistencia a los disparos del arma del protagonista es muy elevada, así como su número.



VOLANDO VOY. En algunos momentos del juego podrás «secuestrar» las naves de los enemigos.



MISIONES LINEALES. La exploración no tiene demasiado peso específico en el desarrollo de Dark Void.



UNA FÁBULA DE CIENCIA FICCIÓN. La historia se irá desgranando en forma de secuencias muy bien dirigidas.

EVALUACIÓN



Representa una mezcla de géneros que es difícil de encontrar en el catálogo de la consola. Su banda sonora llama la atención.



El desarrollo del elemento principal del juego, los combates en tercera persona, se hace bastante repetitivo al poco tiempo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Muy buena la dirección artística, pero no hay demasiada solidez en la parte técnica del juego.	La banda sonora original está a la altura de las grandes superproducciones de la ciencia ficción.	El sistema de control durante los tiroteos no es todo lo sólido que requiere un título con tanta acción.	No se te hará demasiado corto, pero se echan en falta modos adicionales de juego para alargarlo.	De momento, el juego se ciñe escrupulosamente a la modalidad para un solo jugador.	Comparado con otros juegos que acabamos de ver en la campaña navideña, no destaca demasiado...
8,1	8,9	8,0	8,5	-	8,0



TOTAL

Un loable intento por revitalizar el género, pero se queda a la mitad en casi todo.

8,1

TEST

El salto de esquí es una de las pruebas más entretenidas del juego, ya que requerirá varios aciertos seguidos por nuestra parte en pos de lograr la perfección.

PS3

Género
Deportivo
Compañía
Sega
Desarrollador
Eurocom
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Español
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.sega.es/games/vancouver-2010/

3

VANCOUVER 2010



Como dice el refrán: unos nacen con estrella y otros nacen estrellados. ***Vancouver 2010***, al igual que sus compañeros de Salt Lake y Turín, nace con un problema añadido, al menos en nuestro país: la falta de tradición e interés que los deportes invernales suelen suscitar por aquí. Naturalmente no pretendemos desprestigiar una competición tan importante como son los Juegos Olímpicos de Invierno, ni olvidar los éxitos de nuestro Paquillo Fernández Ochoa, pero a la hora de crear un videojuego, la nieve no da tanto de sí como para que los programadores de **Sega** hagan milagros.

El principal problema con el que cuenta ***Vancouver 2010*** es la poca variedad de pruebas debido a las similitudes que la mayoría de disciplinas guardan entre ellas. Es verdad que el juego pone a nuestra disposición 14 modalidades diferentes, pero la cifra queda empañada por las características intrínsecas del evento que da nombre a la licencia. Las pruebas de descenso, ya sea con esquíes, con tabla de *snow* o haciendo *slalom*, son demasiado parecidas las unas de las otras, y las pruebas de *bobsleigh*, *skeleton* y *luge* son simples variantes de una misma idea.

Sin embargo, hay también otros deportes que aportan ese cambio de tercio que acabaremos necesitando, como el patinaje de velocidad (la única prueba machaca botones que encontramos); el esquí acrobático, en el cual tendremos que ganarnos el favor de los jueces a base de realizar piruetas; o los saltos de esquí, sin duda la más divertida que hemos probado y la que más nos ha animado a repetir en busca de mayores éxitos.

LE HACEN FALTA PRUEBAS ALGO MÁS VARIADAS

Pero a pesar de esto, se echan en falta otras pruebas que le podrían dotar de una mayor variedad de mecánicas. Se podría haber añadido, por ejemplo, el *curling*, que funcionaría bastante bien con un sistema similar al de los juegos de bolos; el *hockey* hielo, aunque comprendemos que un deporte así suele dar lugar a simuladores específicos; o el patinaje artístico, que encaja a la perfección en un título de estas características, pero que inexplicablemente no ha sido incluido.

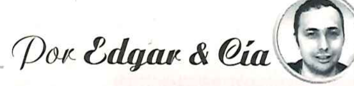
MÁS CALIDAD QUE CANTIDAD

Vancouver 2010 muestra los Juegos Olímpicos de Invierno con gran realismo mediante buenos modelados de los competidores y unas texturas de nieve y hielo bien trabajadas. Participar con la cámara subjetiva es, sin duda, la manera más interesante de demostrar tus dotes como esquiador, pues aunque la sensación de velocidad no llegue a abrumarnos, los efectos y recursos cinéticos empleados, así como la deformación en nuestro campo de visión, sí consiguen hacerlo. Agradable puesta en escena sí, pero poca escena que mostrar. Y es que, además de la escasa variedad ya comentada en el catálogo de pruebas, los menús tampoco son precisamente los del Ritz. Aparte de la obvia Olimpiada, tenemos el On-line y un modo para completar desafíos. Poca cosa.

LA ALTERNATIVA



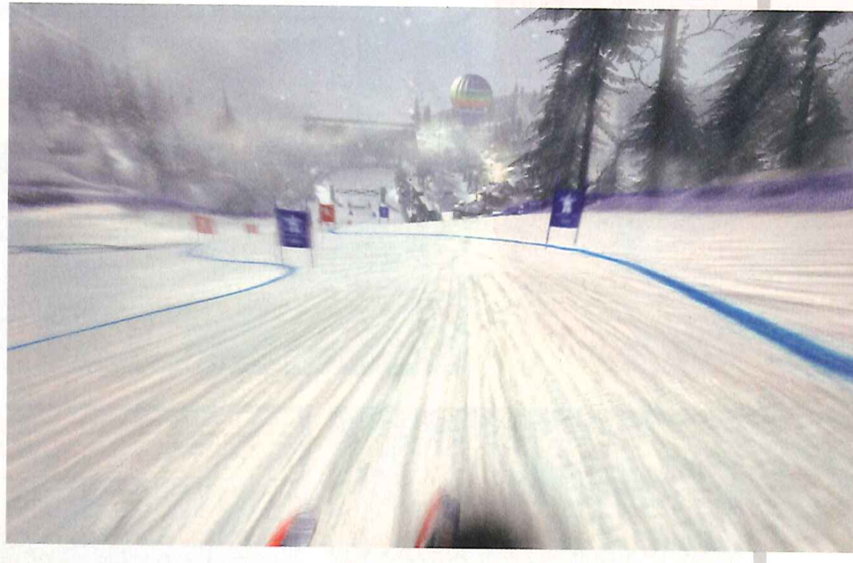
BEIJING 2008. Si te gustan más las Olimpiadas de verano, éste es tu juego.





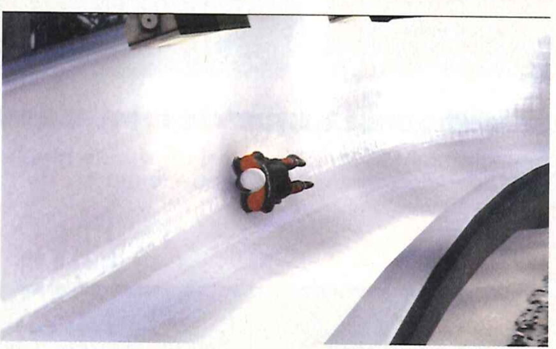
DESAFÍA TUS LÍMITES

El modo Desafío nos someterá a diversos retos que deberemos superar para ir desbloqueando los siguientes. Estos pueden ir desde lograr una determinada distancia o ciertas puntuaciones en el salto de esquí, hasta hacer un descenso en el tiempo estipulado. Aquí lo hemos conseguido.





Los deportistas que aparecen son genéricos para cada país. No obstante, están recreados con todo tipo de detalles y efectos.



La cámara en primera persona nos transmitirá toda la emoción y adrenalina del esquí alpino u otras modalidades. La visión es alucinante.

El skeleton es una modalidad de descenso en trineo en la que el corredor se tumba de manera horizontal para conseguir velocidad.



¿SABÍAS QUE...

La participación de Jamaica en las pruebas de bobsleigh en los juegos de 1988 inspiró la película de Disney «Elegidos para el triunfo».

Tomar bien las curvas subiéndonos al lateral de la pista es una de las claves para obtener éxitos en las pruebas de bobsleigh, además de la coordinación.

Las pruebas de slalom no podían faltar a la cita olímpica. Como no midamos bien la velocidad y los giros, nos saltaremos varios banderines.

EVALUACIÓN



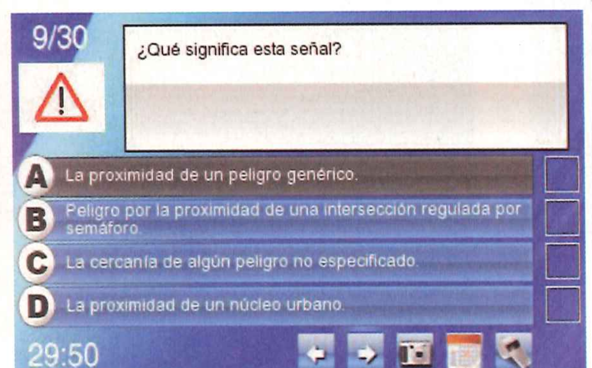
Posee un digno apartado técnico y, al igual que en otros juegos de Olimpiadas, repetir las pruebas para mejorar los récords es un aliciente.



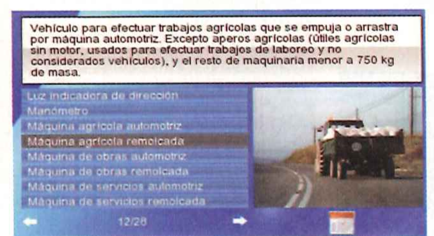
Le faltan más pruebas y modos de juego. La presencia necesaria de nieve en cada prueba genera pocas diferencias entre unas y otras.

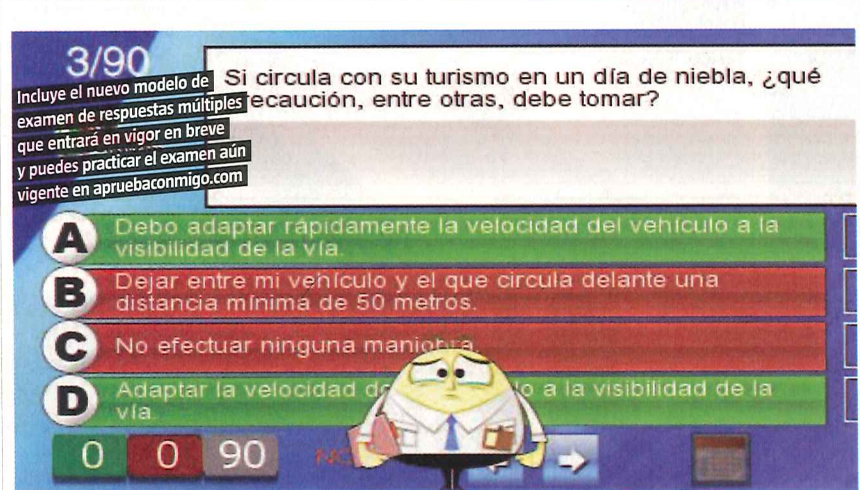
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Las pruebas están recreadas de manera muy fidedigna. La cámara en primera persona es impresionante.	Nada reseñable al margen de unos correctos efectos sonoros. Tampoco es que le haga falta mucho más...	La mayoría de pruebas son muy similares las unas a las otras. Sus posibilidades son limitadas.	Puedes jugar todo lo que quieras para batir tu record, pero no tiene suficientes pruebas atrayentes para ello.	Mejor competir contra usuarios de carne y hueso que contra la máquina. El modo más interesante.	Muestra la dureza del deporte y la crudeza del invierno sin escatimar en recursos. Como verlo por la tele.	Técnicamente bueno, pero con poco que dar a quien no le atraigan los deportes de invierno.
8,9	8,2	7,8	7,8	8,0	8,3	7,9











Incluye el nuevo modelo de examen de respuestas múltiples que entrará en vigor en breve y puedes practicar el examen aún vigente en apruebaconmigo.com

AUTOESCUELA APRUEBA CONMIGO



Prepararse el examen teórico para el carné de conducir es aburrido y pesado. ***Autoescuela Aprueba Conmigo*** intenta, y logra, facilitarte el proceso. No es que sea divertido estudiar con el juego, sino que lo haces con comodidad. Puedes repasar en cualquier sitio las señales y normativa, o realizar un examen para evaluar tu progresión y después ver dónde has fallado, repasando el código de forma más amena. Incluso te permite una prueba de evaluación incidiendo en aquellos aspectos que controlas peor. Es el mismo método de estudio que se ha seguido tradicionalmente para el examen teórico, pero más ágil y aprovechando los ratos muertos que tengas durante el día. Añade unos minijuegos que ponen a prueba tu memoria, reflejos y agudeza visual. Ya que tienes que estudiar, no está mal hacerlo lo más grato posible.

Género **Aprendizaje**
Compañía **Micronet**
Jugadores 
On-line **No**
Texto **Castellano**
Grabar Partida **128 KB**
PVP Recomendado **29,95 €**
3

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
8,2	8,2	8,5	8,6	-





DISNEY SING IT
POP HITS

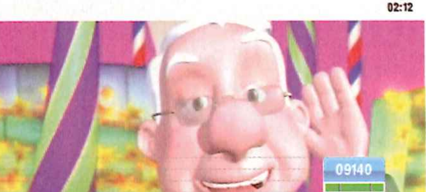


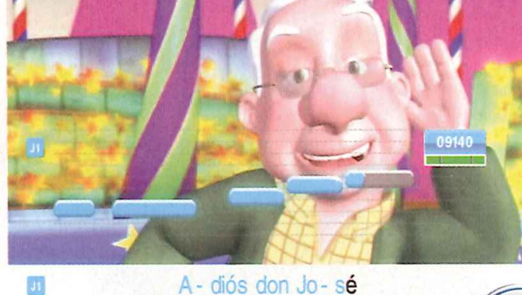
Si eres fan de los actores *teen* de la factoría **Disney** y te gusta cantar -sobre todo en inglés-, éste es tu *karaoke*. Taylor Swift, Miley Cyrus, Jonas Brothers y Hannah Montana acaparan el listado de artistas con canciones bien conocidas como *7 Things* o *Hold On*. *Coldplay* y *One Republic* también aparecen y, la verdad, no entiendo muy bien por qué si es un *Sing it* temático **Disney**...



Género **Karaoke**
Compañía **Disney**
Distribuidor **Disney Interactive**
Jugadores 
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
PVP Rec. **PS2: 29,95 €** **PS3: 39,95 €**





SINGSTAR MILIKI

Si el *karaoke* **Disney** es para *teenagers*, éste que nos ocupa es para papás que quieran enseñar a sus retoños las canciones de su infancia. *Susanita, Hola don Pepito, La tabla del uno, del dos... Mi familia* y otras 18 populares canciones del payaso más entrañable de todos los tiempos son las que se incluyen en ***SS Miliki***. Una pequeña parte de los temas van acompañados de actuaciones televisivas originales, pero la gran mayoría se presentan con vídeos de dibujos animados creados para la ocasión. A los pequeños quizá les guste más estos últimos, pero los mayores preferimos recordar aquellos años de «¿Cómo están ustedes?».





PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

Bioshock 2

El regreso a Rapture es inminente, pero no te confíes: lo has explorado una vez, pero ahora es más peligroso.

JOHN TONES
A pesar de que transcurre en prácticamente el mismo escenario que la primera entrega, parece tener novedades suficientes.

Submarino
★★★★☆

Compañía
2K Games
Programador
2K Marin
Género
Acción

A LA VENTA EN FEBRERO

En efecto, hemos vuelto a asomarnos a *Rapture*. Y aunque **2K Games** ha cuidado de no enseñarnos más de lo que debía (apenas los tres niveles iniciales, escamoteándonos una cinemática inicial que, afirman, dejará boquiabierto a más de uno), sólo con el arranque de ***Bioshock 2*** ya quedan bien patentes las diferencias con la primera entrega, que no son radicales pero sí sustanciosas.

Primero, *Rapture* es un entorno mucho más devastado y decadente que el de la primera entrega. Han pasado diez años desde nuestra primera visita, y se nota: los decorados están mucho más perjudicados, y apenas quedan rastros de aquel melancólico toque *vintage* que tanta personalidad daba a un *Rapture* muerto, pero aún capaz de presumir de lo que la había hecho grande. Ahora, sólo nos rodeará muerte y caos. Los *Splicers* son más feroces y salvajes, y más de una vez encontraremos nuestro paso cortado por torres caídas o por zonas inundadas.

Y esa es la segunda diferencia que vivimos, ya en el primer nivel. Como damos vida a un prototipo de *Big Daddy*, podremos salir al mar, y entendemos a qué se referían en **2K** cuando nos dijeron que serviría como relajante alivio de las terribles dosis de violencia que vivimos dentro de *Rapture*. En el agua no se pueden usar las armas, así que serán secuencias de transición y ambientación. Por ejemplo, en nuestro primer paseo por el exterior pudimos ver, a través de una ventana, cómo una *Little Sister* era defendida de un ataque de un *Splicer* por un *Big Daddy* con abundante artillería pesada. También pudimos ver los lamentables restos de *Rapture* desde una posición elevada, con una estatua del fundador, Andrew Ryan, casi desplomándose sobre nuestro *Big Daddy*. Dentro de *Rapture* pudimos comenzar a intuir que el viaje sería mucho más inquietante y peligroso que el que vivimos diez años antes: Sofia Lamb, la nueva líder de la ciudad, es ideológicamente opuesta al bondadoso pero dictatorial Ryan, y no oculta sus intenciones de aplastar a ese experimento fallido con cuerpo de acero que es nuestro *Big Daddy*. Poco más sabemos, aunque la contemplación de un par de inquietantes altares consagrados a su persona fueron suficientes para sospechar que el culto a Sofia Lamb nos va a dar más de un dolor de cabeza.

Sofia Lamb, traicionando su apellido, no es ningún corderito

Bioshock 2 tiene mucho que demostrar. Por encima de todo, que la ambientación de *Rapture* es tan rica y compleja que puede soportar un segundo juego con decorados tan similares a la primera entrega sin que el título se resienta por ello. Dejando aparte el apetitoso multijugador, que no probamos esta vez, intuimos que sí: al fin y al cabo, cómo vamos a ponerle pegas a una utopía submarina bañada en decadentes pasiones pasadas de rosca.





El tercer nivel, titulado «Ryan Amusements», es un parque de atracciones propagandístico y muy, muy inquietante.

Claves

1 Las diversas visiones y pistas que nuestra Little Sister perdida va dejando en nuestro camino dan un toque de inquietante inocencia a una aventura más bien sórdida.

2 Sofia Lamb se ha convertido en objeto de macabro culto gracias a las maquinaciones del ex-sacerdote de Rapture, el Padre Wales. Por su culpa, abundan altares como éste.



Los Depredadores protagonizan algunas de las secuencias más «gore» del juego. No hay Humano ni Alien que se resista a sus garras.

Pocos seres de ficción han provocado tantas pesadillas entre los espectadores de las salas de cine como estos dos, reunidos recientemente en dos películas.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY
La posibilidad de controlar a las tres especies y la gran ambientación es lo más interesante de este espectacular shooter.

Sangriento
★★★★☆

Compañía **Sega**
Programador **Rebellion**
Género **Shooter 3D**

A LA VENTA EN FEBRERO

Aliens Vs. Predator

El ser humano por fin descubre que no está solo en el espacio, aunque con estos bichos le gustaría estarlo...

Acaba de saltar la noticia de que los programadores del juego, los británicos de **Rebellion** (que también se encargaron de las dos entregas anteriores de finales de los años noventa, aparecidas sólo para PC), se han negado a reducir el nivel de violencia del juego para que éste pudiera ser puesto a la venta en alguno de los países más «susceptibles» con el tema, como son Alemania o Australia. Y es que, tras jugar a las tres campañas diferentes que componen el título, queda claro que lo explícitos que son los enfrentamientos entre *Aliens*, Depredadores y Humanos será sin duda el punto más llamativo de este juego, tanto para lo bueno como para lo malo. En cualquier caso, viendo a las tres especies (sobre todo a los dos no-humanas), es lógico que esto hubiera ocurrido así. Decapitaciones, desmembramientos y mucha, mucha sangre adornarán este *shooter* en primera persona, que es el primero fruto de la licencia adquirida por **Sega** sobre estos personajes (esperemos que el siguiente sea el retrasado *Aliens: Colonial Marines* de **Gearbox**).

Al comienzo del juego podrás elegir cualquiera de las tres campañas, y avanzar por ellas de forma independiente. Además, existen otras opciones de juego, como las llamadas Misiones de Superviviente, o una modalidad de multijugador On-line tanto cooperativo (aunque fuera de la campaña principal, algo parecido a lo visto en *Uncharted 2* o *Resistance 2*) como competitivo, con la posibilidad de enfrentar a las tres razas en los mismos combates.

La forma de ataque de cada especie marca la diferencia en el desarrollo

Una vez que te hayas decidido por uno de los tres protagonista (como en títulos anteriores, parece que los humanos son la opción más recomendable para empezar debido a que su sistema de control y armamento no dista mucho de los cánones del género), dará comienzo una secuencia de introducción en la que se relata el descubrimiento de una antigua pirámide en un planeta minero. A partir de este hallazgo, las tres razas cruzarán sus caminos en tres historias que mostrarán elementos nunca antes vistos de los protagonistas.

Pero sin duda alguna, lo que más diferencia a cada una de ellas es la manera que tienen de acabar con sus enemigos. La potencia de fuego es la principal baza de los Humanos (con las clásicas torretas de la saga *Alien* incluidas), mientras que los Depredadores hacen uso de ingenios mucho más exóticos y de su capacidad para camuflarse. Las de los *Aliens*, seguro que ya las conoces...





Las emboscadas en entornos cerrados son una de las especialidades de los Aliens. Su capacidad para recorrer cualquier superficie, ya sea horizontal o vertical, les hace muy peligrosos a la hora de aparecer de repente. El sensor de proximidad de los Marines ayuda bastante en estas ocasiones.













Al contrario que Marines y Aliens, los Depredadores son cazadores solitarios como Last Monkey.







Aún no sabemos si aparecerá en nuestras tiendas, pero los programadores han creado una edición especial con un gran número de contenido adicional.







El actor Lance Henriksen, que ha aparecido en varias entregas de la saga Alien, presta su imagen y voz a uno de los personajes del juego. Un regalo para los fans.



Aquí tenemos a Leonard convirtiéndose en el Caballero Blanco, un guerrero legendario de siete metros de altura también conocido como Incorrupto.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

THE ELF
Clásico a más no poder en casi todo, aunque se atreve a innovar algo en los combates y mucho en su ambicioso modo On-line.

Embriagador
★★★★☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
Level-5
Género
RPG

A LA VENTA
26
DE FEBRERO

White Knight Chronicles

La factoría Level-5 nos invita a visitar los mundos On-line y Off-line del género RPG en un solo título. ¡Atrévete!

White Knight Chronicles fue el gran protagonista del catálogo de **PS3** durante las navidades de 2008 en Japón. El prestigio de sus creadores, **Level-5** -artífices de títulos como *Dark Cloud/Chronicle, Rogue Galaxy* y *Dragon Quest*- y un prometedor modo On-line fueron sus principales argumentos. Yo tuve la suerte de probarlo en su momento y he de reconocer que me dejó un poco frío.

Ahora, con la versión PAL entre manos, las sensaciones transmitidas han sido muy diferentes. La mejor forma de entrar en calor con ***WKC*** es sentarse a disfrutar con su secuencia de introducción. Soberbia, de esas que te hacen soñar y morirte de ganas por apretar el botón *Start*. Al hacerlo, entrarás en un completísimo editor con más de setenta parámetros para diseñar tu propio avatar, que participará en la aventura principal junto al protagonista Leonard y nos representará en el completísimo modo On-line del juego. Tras unas cuantas secuencias memorables y los primeros correteos y diálogos por el pueblo de *Balandor* tocará visitar los escenarios exteriores, donde habita el enemigo. Y es en estos bellos y vastos parajes donde comenzaremos a sentirnos parte de la aventura. Seremos introducidos en el noble arte de los combates y visitaremos un acogedor pueblecito llamado Parma. Aquí se unirá Yulie y de vuelta a *Balandor* seguiremos creciendo como guerreros además de ser partícipes de uno de los atardeceres más bellos de la historia de los *RPG*. Entonces se desencadenará una serie de acontecimientos (asalto sorpresa al castillo, descubrimiento de una armadura de poder inconcebible y rapto de la princesa Cisna incluidos) que nos pondrán los vellos de punta y nos fidelizarán con ***White Knight Chronicles***. La fusión usuario-videojuego habrá surgido una vez más.

Lo mejor de todo es que esto sólo es la mitad de lo que ofrece ***WKC***. La modalidad On-line promete ser igual de potente y absorbente que la aventura principal: más de 50 misiones cooperativas para cuatro jugadores simultáneos y chat por voz. Todo ello gracias a *GeoNet*, el portal On-line de ***White Knight Chronicles*** y a *Georama*, las ciudades creadas por los jugadores.

Y hasta aquí las principales señas de identidad de la gran apuesta de **Sony C.E.** por los RPG On/Off-line en **PS3**, a las que hay que sumar la posibilidad de convertir a Leonard en el gigantesco caballero blanco de más de siete metros de altura que da nombre al juego; sin duda, uno de los momentos cumbre y auténtico eje argumental de la historia. Además, cuenta con un sistema de combate en tiempo real evolutivo y personalizado a gusto del usuario, y ese toque personal de **Level-5** en el que convergen armoniosamente su atractivo argumento, un apartado gráfico aceptable en el modelado de personajes y brillante en cuanto a localizaciones, banda sonora memorable y el eterno encanto de lo clásico. Otro gran *RPG* se suma al catálogo de **PS3**, estáis más que avisados.



Después de un ajetreado viaje de vuelta a Balandor, con un espléndido atardecer de fondo, se precipitarán los acontecimientos en WKC...





El modelado de los personajes no está a la altura de otros RPG de PlayStation 3 y al doblaje en inglés le falta fuerza en la interpretación. Afortunadamente, cuenta con textos en castellano y unos escenarios enormes de excelente calidad plástica y repletos de detalles.



¡CRÉATE A TI MISMO!

White Knight Chronicles te da la oportunidad de crear un personaje a tu imagen y semejanza, o no, para que acompañe a Leonard en la aventura y que sea tu avatar en las campañas On-line. Hay más de 70 parámetros a tu disposición.



Claves



La campaña principal nos encadenará al juego durante más de 30 horas gracias a su absorbente argumento y el clasicismo que derrochan sus gráficos y banda sonora.







La modalidad On-line alargará la vida del título considerablemente gracias a sus 50 campañas iniciales y a los futuros packs de misiones descargables desde la Store.



Durante las más de 40 horas que dura la aventura visitaremos diferentes planetas con gran variedad y riqueza de localizaciones y razas.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



THE ELF
No alcanza la brillantez de Final Fantasy XIII pero potencia todo el clasicismo y encanto particular de la saga.

Continuista
★★★★☆

Compañía **Square Enix**
Programador **tri-Ace**
Género **RPG**

A LA VENTA **12** DE FEBRERO



Star Ocean
The Last Hope - International

La precuela de la saga espacial de tri-Ace renace en PS3

Después del excelente *Till The End Of Time* de **PS2** y los *remakes* de los dos primeros capítulos de la serie para **PSP**, el Océano Estelar de **tri-Ace** inunda la acogedora negrura del relevo generacional de **Sony**. Lejos de formar parte del catálogo exclusivo de la consola rival, como le sucediera a *Infinite Undiscovery* (también de **tri-Ace**), ***Star Ocean The Last Hope***, ahora con el cuarto apellido *International*, resurge en **PlayStation 3** aprovechando las bondades del formato *Blu-ray*. Además de ahorrarnos el engorro de ocupar 3 DVD, su mayor capacidad ha permitido a **Square Enix** incluir el doblaje en japonés para goce y disfrute de los puristas de un género que se ha dejado ver muy poco en **PS3** hasta ahora... ***SOTLHI*** forma parte de la cautivadora lista de RPG para 2010 que contará con nombres de la talla de *FFXIII*, *Resonance Of Fate* y *White Knight Chronicles*.

La nueva entrega de la venerada y veterana *Space Opera* es la precuela de la serie y nos traslada al fatídico año 2064, en el que tiene lugar la Tercera Guerra Mundial. La Tierra y la humanidad están a punto de colapsar, pero la unión y el esfuerzo de todas las naciones promueven un programa espacial en busca de nuevos mundos a través de saltos temporales. Una impactante secuencia de introducción, obra de **Visual Works** os resumirá perfectamente la situación argumental. Veinte años después Edge Maverick y Reimi Saionji (los protagonistas principales) forman parte de ese equipo de privilegiados a bordo de la nave *Calnus*. A partir de ahí se pondrá de manifiesto el descarado y, a la vez necesario, espíritu continuista de ***The Last Hope***.

La saga evoluciona pero mantiene todas sus señas de identidad

Después de visitar el súper completo menú de ajustes, nada mejor que compartir unos cuantos minutos con el tutorial de combate. Ya estamos más que preparados para disfrutar, una vez más, de la experiencia *Star Ocean*. Y eso implica una sabrosa mezcla de ciencia ficción, dramas espaciales y fantasía, un elenco de personajes tan entrañables como previsibles, amplios entornos por explorar, un siempre gratificante sistema de combates en tiempo real y... banda sonora de Motoi Sakuraba; en esta ocasión más inspirada, enérgica y contundente de lo habitual.

La potencia del *hardware* de **PS3** ha permitido a **tri-Ace** pulir aún más el modelado de los personajes y el detalle, texturas e iluminación de unos escenarios que, sin llegar a dejarnos con la boca abierta, alcanzan un resultado más que notable y digno de observar a través de su casi siempre incómoda e indomable cámara. Y para que sufráis un poco más antes de su llegada os adelantaré que la variedad y riqueza de localizaciones, planetas y razas es digna de mención, así como el diseño de las naves. Además, podremos utilizar la *Calnus* como cuartel general y regresan las *Private Actions* con más fuerza que nunca, hay más de 100 y gracias a ellas conocerás la vida personal de los protagonistas con más detalle... Y muchas cosas más que descubriréis el mes que viene. Mientras tanto, seguid observando el océano de estrellas.



La evolución gráfica de la saga es notable, pero mantiene intactas todas sus señas de identidad: bellos poblados, escenarios abiertos, combates en tiempo real...







¡A FINTAR!

Los combates en tiempo real ahora permiten cuatro personajes simultáneos. La novedad más atractiva es la posibilidad de esquivar al enemigo y atacar su espalda.





Las secuencias CG han sido realizadas por Visual Works, responsables de las escenas de animación más espectaculares de Final Fantasy.







Claves

1 Los escenarios abiertos, donde habitan los enemigos, tienen unas dimensiones respetables, un mapa a tu disposición pero muy pocos puntos para salvar partida.



2 Dominar todos los secretos del combate es especialmente esencial en la saga Star Ocean. Te aconsejamos dedicarle unos minutos a su completo tutorial de batallas.



VERSIÓN BETA



DE LÚCAR
Con estas calidades y las mejoras efectuadas no hay juego que le dispute la corona este año.

Espectacular
★★★★☆

Compañía **Capcom**
Programador **Monumental Games**
Género **Conducción**

MotoGP 09/10

Capcom quiere dejar muy claro por qué es el mejor juego de motos de toda la historia de PlayStation 3

Como se suele decir y no sin razón, «Lo difícil no es llegar... sino mantenerse» y en esta guerra hay pocos juegos más curtidos que *Moto GP*. Desde su nacimiento en **PS2** (**Namco**) allá por el 2001 este título ha sido el referente del género, y en **PS3** cada aparición se ha saldado con un rotundo éxito, convirtiéndose en el monarca sin discusión. Con tales antecedentes, ***MotoGP 09/10*** llega ahora dispuesto a demostrar que aún había margen de mejora en algunos aspectos y espacio para un par de novedades.

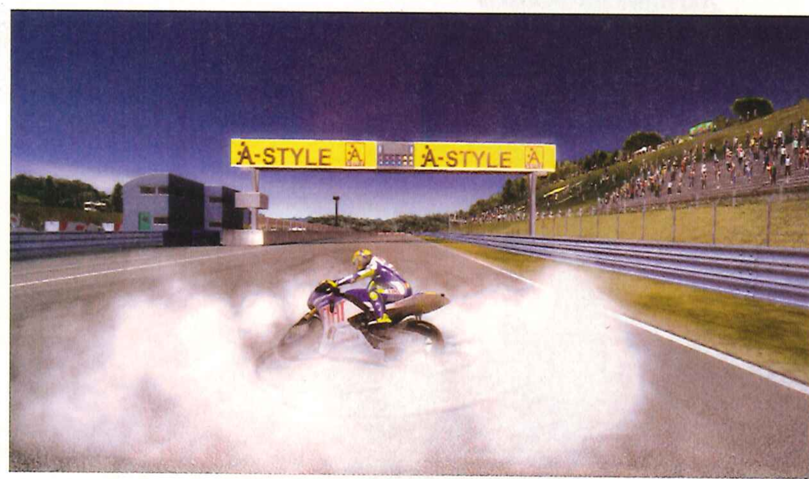
Cubierto con escrupuloso celo el ya obligatorio trámite de contar en el juego con todos los equipos y pilotos de las tres categorías que conforman esta nueva temporada, ***MotoGP 09/10*** va a conquistar al usuario con un apartado gráfico absolutamente impecable y un realismo gráfico digno de aplauso. Tanto motos como circuitos reflejan un grado de detalle descomunal y todos los efectos visuales añadidos logran que cada lance de la carrera gane en espectacularidad sin perder credibilidad.

En lo que se refiere a jugabilidad, vuelve a ser ejemplar y deja al usuario la posibilidad de elegir el grado de rigurosidad y el nivel de ayudas para convertir el juego en un exigente simulador, o dejarlo en algo mucho más parecido a un *arcade*. Sea como sea, todos encontrarán el estilo de juego que más les guste, y la oferta de modos parece más que interesante y tan completa que no echamos en falta nada. Se han añadido elementos novedosos al modo Carrera que permitirán al usuario controlar aspectos como la dirección del equipo o la contratación de personal. Hay muchas variantes nuevas y se pueden personalizar detalles casi impensables, desde la mecánica a la estética general de moto y piloto.

Han logrado el equilibrio entre realismo total y una jugabilidad que gustará tanto al más experto como al novato

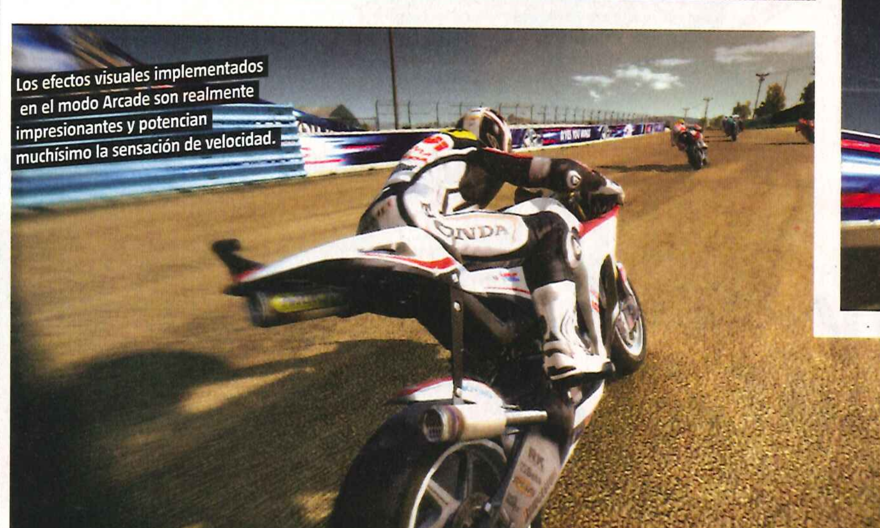
De todas las novedades hay que destacar, por su tremendo potencial lúdico, el remozado modo en red con hasta veinte pilotos compitiendo On-line en pruebas y competiciones para todos los gustos y niveles de pilotaje. Para los que quieran un duelo *VS* a la antigua usanza, ***MotoGP 09/10*** también incorpora el clásico modo a pantalla partida.

Para terminar, el juego podrá actualizarse gratuitamente para que los usuarios disfruten de una versión final con todos los posibles cambios que haya podido sufrir la parrilla a ultimísima hora.





Si se produce algún contacto con el rival, es habitual que éste reaccione haciéndonos algún gesto. Nosotros también podremos hacerlos.



Los efectos visuales implementados en el modo Arcade son realmente impresionantes y potencian muchísimo la sensación de velocidad.

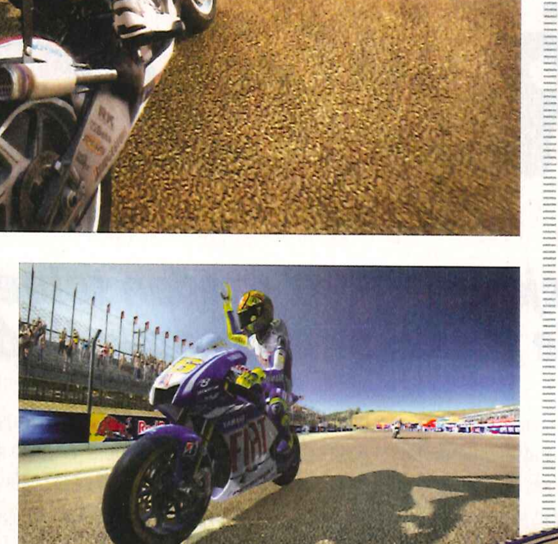




CON TU TOQUE PERSONAL

Al principio del modo Carrera tendremos que darle forma al aspecto de nuestra equipación: moto, casco y mono. Hay unos cuantos diseños entre los que elegir y algunos cascos realmente divertidos, como este con un dibujo de patito.







Las líneas en el asfalto indican la trazada correcta y el color la velocidad óptima para rodar por ellas.



Claves

1 Se trata de correr, pero no hay que tener mucha prisa al principio. El modo Arcade es la mejor manera de ir conociendo los circuitos y la respuesta de las motos.



2 A mayor grado de profesionalidad, menor cantidad de ayudas en la conducción y más posibilidades de caer al más mínimo error. Es un simulador de pelo en pecho.





El nuevo sistema de control Reflex permite manejar a la vez al piloto y al vehículo de manera independiente o combinada.

PS3
PSP

MX Vs. ATV Reflex

Sólo los mejores pilotos pueden sobrevivir y ganar en esta salvaje y apasionante competición todoterreno

PRIMERA IMPRESIÓN

DE LÚCAR
Pese a no ser la disciplina del motor con más seguidores, su calidad y enorme jugabilidad nos hacen pensar que tiene sus opciones.

Trepidante
★★★★☆

Compañía
THQ
Programador
THQ UK Limited
Género
Conducción

A LA VENTA EN FEBRERO

Para los que habían caído en la tentación de pensar que en esto del motor ya estaba todo inventado, ***MX Vs. ATV Reflex*** es la mejor prueba de que aún se puede innovar en el género usando un poco la imaginación e intentando aprovechar las posibilidades de la máquina... o las del mando. A primera vista puede parecer más de lo mismo, pero hay un detalle en su sistema de control, en el que emplearemos ambos *sticks* del *DualShock* para pilotar, que lo convierte en un juego de conducción completamente distinto a los demás. La idea es sencilla: un control para el vehículo y otro para el piloto. Y el resultado, y la respuesta, en la pista supone todo un hallazgo. El estilo de pilotaje permite matices nuevos, más sensación de equilibrio y un mayor dominio del vehículo para realizar los trucos o para superar las dificultades del terreno. Aunque esta saga se asocie, tradicionalmente, al espíritu *arcade*, esta entrega tiene algunos elementos que son casi de simulador, y los fallos de conducción o los contactos con los rivales se sancionan casi siempre. El ritmo es frenético, la intensidad máxima y los rivales pueden pasar a formar parte del *top* de los más sucios de **PS3**.

Pero si son muchos los cambios en la dinámica y el control, aún más llamativo resulta el importante salto de calidad gráfica experimentado por ***MX Vs. ATV Reflex***. Se acabaron los escenarios medio vacíos e irreales con cuatro vehículos toscos y con un motor gráfico en apuros... Ahora todo está significativamente más cuidado y luce con trazas de juego grande. Es espectáculo total, *show* puro y duro, pero sin dejarse llevar tampoco por los excesos habituales de este subgénero; la impresión general resulta muy realista y convincente. Las caídas, por ejemplo, ya no son como si cayera un muñeco, y hay veces que hasta nos producirá dolor verlas por su crudeza.

Ahora, además de estar pendientes de los rivales y las dificultades del terreno, habrá que vigilar también el equilibrio

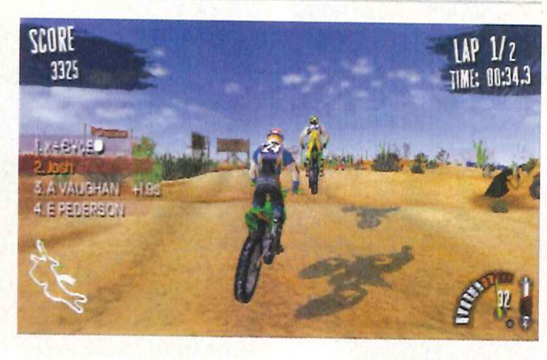
La oferta en modos es parecida a la de anteriores entregas con un gran modo Carrera, con algunas modificaciones en su estructura, y otros más *arcade* con la posibilidad de pasear y explorar con total libertad. Lo más prometedor, sin duda, es el modo multijugador en red con hasta doce jugadores simultáneos.

Para los amantes del *tuning* y la mecánica, otro aspecto muy potenciado es la posibilidad de realizar todo tipo de ajustes personalizados, tanto estéticos como mecánicos, a nuestros vehículos.



Los trucos vuelven a tener un papel importante en esta entrega. Hay una gran variedad de figuras y su ejecución correcta va a requerir bastante práctica.

En las pruebas de «punto a punto» hay diferentes rutas y algunos caminos son excelentes atajos. Si pilotas bien y no eres primero, es que tus rivales también cogen alguno.

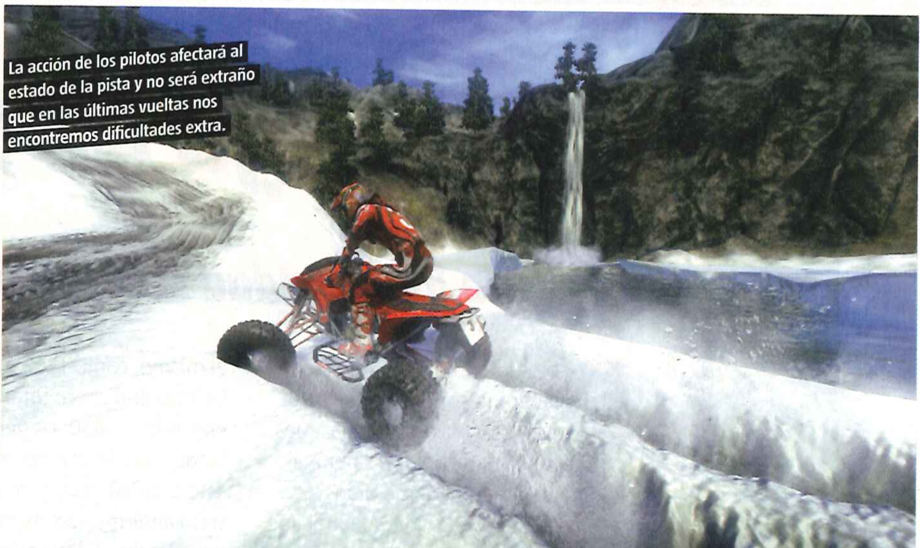




TAMBIÉN DA EL SALTO A PSP

Con menos innovaciones en el control que en PS3, pero con la misma jugabilidad e intensidad de juego, MX Vs. ATV Reflex para PSP tiene una calidad gráfica notable y cuenta con los mismos modos de juego... salvo el modo multiplayer, que aquí será para cuatro jugadores simultáneos tanto en ad hoc como Infraestructura.





La acción de los pilotos afectará al estado de la pista y no será extraño que en las últimas vueltas nos encontremos dificultades extra.





Claves



1 Aunque a veces hay milagros y uno no sale mal parado, lo más aconsejable en carrera es evitar cualquier tipo de contacto con los rivales.





2 En los trucos resultará fundamental el uso correcto del stick de control del piloto para mantener el equilibrio y preparar bien el aterrizaje.

VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY
No intentará competir con los grandes del género, aunque puede ser divertido.

Entrañable ★★★☆☆

Compañía **Sega**
Programador **Sumo Digital**
Género **Conducción**

Las opciones multijugador incluirán competiciones On-line de todo tipo para un máximo de ocho participantes.

La popular fase del casino de la saga de Sonic será uno de los circuitos incluidos en el juego.

Sonic & Sega All-Stars Racing

El rey de la velocidad se pasa a las carreras

No es la primera vez que la veterana compañía del erizo azul reúne a sus estrellas más representativas y las pone al volante de imaginativos bólidos en un *arcade* de conducción. Al igual que hizo hace no demasiado tiempo con el tenis (y encargado a los mismos programadores, los británicos de **Sumo Digital**), este título que nos ocupa, y que llega en febrero, intenta aprovechar el carisma de este grupo de personajes para crear una experiencia accesible a todo el mundo. Para esta ocasión se ha recurrido a muchos amigos/enemigos de Sonic, aparte de él mismo, como Tails, Amy o el inefable Dr. Robotnik, pero también podrás encontrar a algunos personajes de juegos que tienen poco que ver con este universo como *Amigo* (sí, el del simulador musical de las maracas), Billy Hatcher o Ryo, el mismísimo protagonista de la saga *Shenmue* a los mandos de su *chopper*.

Algo similar ocurre con los circuitos, que también están ambientados en estos fantásticos mundos «*made in* Sega», desde los coloridos parajes del mundo de *Sonic* o de *Super Monkey Ball* a las lúgubres mansiones de *The House Of The Dead*. En todos ellos, el jugador encontrará objetos repartidos por el trazado con el fin de «hacer la puñeta» a sus rivales, algo que no podía faltar en un juego de estas características.

Si en algo se nota la «mano» de los programadores es en el estilo de conducción que presenta el juego. Y es que, si lo recuerdas, los desarrolladores de **Sumo Digital** fueron los artífices de la «resurrección» de la saga *OutRun* hace algunos años. Pues bien, los vehículos del juego que nos ocupa se conducen de manera muy similar a los de aquel título: el uso de derrape casi constante será la clave para lograr el triunfo.

A LA VENTA EN FEBRERO



1 Cada uno de los personajes que aparece en el juego (en la versión con la que contamos son ocho, pero seguramente existirá alguno más en la final) cuenta con su propio vehículo adaptado a sus necesidades.



2 Los trazados del juego cuentan con multitud de elementos interactivos para el jugador. Algunos de ellos harán más sencilla la victoria, otros justo lo contrario. Además, los atajos estarán a la orden del día.





speedracer
ULTIMAT3

El nuevo volante para PS3.™

Cambio de marchas secuencial, semi-automático y freno de mano independiente.

Incluye todos los botones y funciones necesarios para mayor compatibilidad.

Pedales de aceleración y freno de gran tamaño para mayor comodidad.

Diseño exclusivo, totalmente innovador y tecnológicamente superior

PARA PS3™ REAL FUTURE PEOPLE

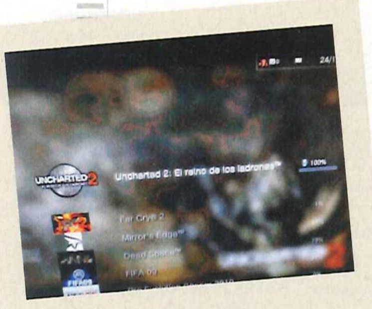
Con Freno de Mano y Cambio Secuencial

www.ardistel.com

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Aunque llega algo tarde, un Platino siempre es un Platino. Javi Jareño lo ha conseguido en Uncharted 2.



¡La colección de Dani Hortal es tan impresionante que no sabíamos cual de las tres fotos poner!

El récord del mes



Rubén Herrero es el único (de nuestros lectores) que se ha atrevido con Borderlands y nos manda la prueba.

Videojuegos en la televisión

ANDRÉS TASCÓN. VÍA E-MAIL.

Hace muchos años, cuando las consolas comenzaron a tener tirón y le quitaron el puesto a los ordenadores personales (me estoy refiriendo a aquellos míticos *Amstrad* y *Spectrum*), el interés general por los videojuegos llegó a ser tan alto que incluso se llegaron a crear programas dedicados a nuestra querida afición. Como bien recordaréis vosotros, redactores de **PlayStation R.O.**, uno de ellos fue el mítico *SuperJuegos*. Inexplicablemente, ahora que el negocio de los videojuegos factura bastante más dinero que el cine o la música en este país, en el que *Gran Hermano* y *Dónde Estás, Corazón* copan las parrillas de programación, aún no hay un solo dirigente de una cadena de televisión que se haya dado cuenta del filón que está perdiendo. Y no estoy pidiendo un canal exclusivo, al estilo *G4TV* (EE.UU.) o *GameOne* (Francia), me conformaría con un buen programa, creado por y para jugones... algo como **PS R.O.**, pero en programa de televisión. La mayoría de la gente está dejando atrás la prensa escrita en favor de Internet; ¿qué mejor que tener al público informado con noticias, vídeos y novedades, que en un programa de televisión? Con una buena producción, expertos como los que firman los artículos de esta revista y, por supuesto, el apoyo de compañías como **Sony**, se podría crear un magnífico programa. Además, la mejor forma de conocer un videojuego, aparte de leyéndoos, es viendo imágenes en movimiento del mismo; la combinación de ambos elementos podría convertirse en uno de los mejores proyectos para televisión de los últimos años... y no digo nada si además incluyerais ese toque de humor que os caracterizaba en **SuperJuegos**... ¡sería algo así como *La Hora Chanante: PlayStation Edition*! Es una lástima que en esta «España Rosa» en la que vivimos sea más interesante la operación de estética de Belén Esteban que el mercado de ocio más importante del mundo. Productores, directores, guionistas...: ¿Por qué no os atrevéis? Seguro que, como mínimo, tendría más audiencia que *El Aprendiz*...



En contra de los controles gestuales

RAÚL LÓPEZ. VÍA E-MAIL.

Estoy preocupado. Llevo así desde la primera vez que conocimos la existencia de las llamadas «varitas mágicas» para **PlayStation 3**, allá por el verano, durante el **E3** de 2009. No es que sea un tipo radical que vaya en contra de Nintendo, ni es que me importe que **Sony** abra el mercado a un nuevo grupo de jugadores que antes no quería ni tocar una **PlayStation 3**... pero creo que si por algo se caracteriza la consola de **Sony** es por tener, a partes iguales, su ración de títulos para *hardcore gamers* (*Street Fighter IV*, *Modern Warfare 2*, *Bayonetta*...) y su ración para disfrutar en familia, como la divertida saga *SingStar*, los geniales *Buzz*! ¡Hasta *Guitar Hero* y *Rock Band* son perfectos para jugar con gente que no sabe lo que es un *Dual Shock*!

Al grano. Digamos que tampoco estoy en contra de la decisión de **Sony** sobre la creación de un nuevo sistema de control, lo que realmente me da miedo es que el mercado de **PlayStation 3** comience a bajar la media de calidad por culpa de las susodichas «varitas». Y no es que lo diga yo, es que ya hemos visto la cantidad de morralla que puebla las estanterías de la famosa consola blanquita de la competencia nipona. Si el mercado se abre a un nuevo tipo de control, más sencillo, espero que **Sony** sepa pararle los pies a esas típicas compañías que se aprovechan de la novedad para lanzar títulos simplones y baratos para gente que no ha jugado en su vida... Aunque pensándolo bien, ¿qué tal se jugará a *Resident Evil 5* con las famosas «varitas»? Espero que juegos como el de **Capcom** me lleven a cambiar de opinión.

«¡Menos "Salsa Rosa" y más juegos en televisión!»



Enviado Espacial

Rober «HawkEye» nos manda un consejo para todos aquellos poseedores de televisores HD Ready (720p) y no Full HD:

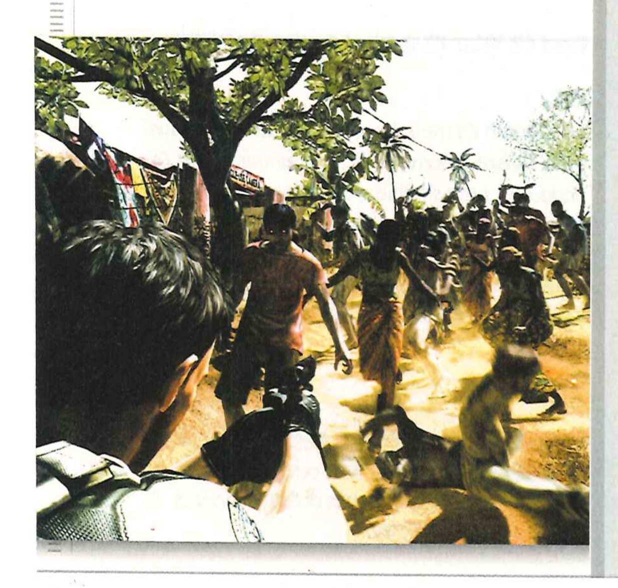
Como sabéis, todas las pantallas capaces de mostrar la imagen en resolución 720p, también permiten hacerlo en 1080i, pero este modo gráfico tiene sus inconvenientes. El sistema para mostrar los gráficos de los juegos pasa por «dibujar» las líneas pares en un fotograma y las impares en el siguiente, y así sucesivamente. En secuencias relativamente lentas, la calidad se asemeja a la de una televisión Full HD, pero cuando la imagen se mueve rápidamente, el rastro de líneas se hace evidente. Hacedme caso, jugad en 720p.

3D en PlayStation 3

ANAMÓRFICO. VÍA E-MAIL.

Primero fue el plasma, luego el *LCD* y la alta definición, luego las pantallas *LED*, que si 720p, que si *Full HD*... Y ahora que todos nos hemos dejado un dineral en «cacharros», quienes manejan los hilos de los que cuelgan todos los elementos de ocio digital (juegos, cine, etc.) están a punto de (re)lanzar al mercado la tecnología para las tres dimensiones. No me malinterpretéis, estoy como loco por poder disfrutar de *Resident Evil 5*, *Modern Warfare 2* o incluso *Street Fighter IV* en 3D, pero creo que un mercado algo estancado por culpa de la crisis mundial no recibirá con buenas críticas el hecho de tener que adquirir una nueva televisión (3D-*Ready*) para disfrutar de los nuevos contenidos específicos para ella. Y si hace tiempo ya nos quejábamos de las televisiones «planas» que no tenían sintonizador para *TDT HD*, aunque el sistema ni siquiera haya llegado a nuestro país, ¡lo de las 3D es mucho más delirante aún!

«Plasma, TFT, LCD, TDT, TDT HD... ¡y ahora las 3D!»



¿Sabías que...

Ya se está especulando sobre el futuro de ***Modern Warfare***. Se rumorea que **Infinity Ward** no estará detrás del proyecto, sino que será la compañía **Sledgehammer Games** la encargada de la tercera entrega del conocido *shoot'em-up*. Se dice que **Infinity Ward** podría estar preparando un *MMO* en exclusiva para **PlayStation 3**...

Se han vendido un total de 3,8 millones de **PlayStation 3** en todo el mundo durante las navidades. Además, **Sony** ha confirmado que hay 38 millones de cuentas en *PlayStation Network*.

En Verano podremos jugar a los juegos en tres dimensiones. **Sony** ha confirmado que una actualización de *firmware* que aparecerá en verano permitirá la reproducción de juegos y películas *Blu-ray* en 3D... aunque hará falta una televisión que permita ver el contenido tridimensional, claro.

Se ha conseguido aumentar la ya inmensa capacidad de los discos **Blu-ray**. A través de una nueva tecnología, **Sony** ha conseguido almacenar un total de 33,24 GB por capa (el máximo actual son 25 GB). En teoría, bastaría con actualizar el *firmware* de **PlayStation 3** para que la consola pudiera leer sin problemas este tipo de discos nuevos. Suponemos que Hideo Kojima se estará exprimiendo los sesos, buscando nuevo contenido sobre *Metal Gear* para llenar los mencionados nuevos *Blu-ray*...



Tú Puntúas

¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



DARKSIDERS
JINETE PÁLIDO
VÍA E-MAIL



No esperaba nada del título de **THQ** y, gracias a un amigo que me habló de él, pude experimentar lo espectacular de sus gráficos, su inmensa historia y sus increíbles posibilidades sin límite. Sin ninguna duda, junto a *Bayonetta*, la sorpresa de la temporada.



COLIN MCRAE DIRT 2
JULIO
VÍA E-MAIL



No puedo imaginar un juego de conducción más espectacular, con una curva de dificultad más ajustada, más variado y con más disciplinas de conducción disponibles para el jugador. Y encima con un divertido modo On-line... Sin duda alguna, el mejor juego de conducción del pasado año.



COD: MW2
MCTAVISH
VÍA E-MAIL



Todo el mundo sabe que el título de **Infinity Ward** es de lo mejor del género... Lo que pocos han sabido destacar de él como se merece son sus increíbles posibilidades cooperativas. Jugar On-line es divertido, pero compartir la experiencia del modo *Special Ops* con un amigo es algo inigualable.



Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



El mejor shooter para PlayStation 3

Hola. Tengo unas dudas muy urgentes que quisiera que me resolvieseis:
1 He perdido en dos ocasiones, a la hora de cargar partida, mi partida de *Dissidia Final Fantasy*. Mi *Memory Stick* está en condiciones y mi PSP no ha tenido problemas ni nada. ¿Es un fallo del juego o del sistema? ¿Tiene alguna solución?
2 ¿Cuándo saldrá *Bayonetta*?
3 ¿Qué *shooter* me recomendáis: *Modern Warfare 2* o *Wolfenstein*?

MOISÉS SANTAMARÍA, VÍA E-MAIL.

1 Es muy posible que no estés utilizando la última versión de *firmware* disponible para tu *PSP*. En algunos casos, ciertos juegos pueden llegar a corromper la partida grabada si no los juegas bajo el último *firmware* liberado por **Sony**. Está comprobado que ***Dissidia: Final Fantasy*** es uno de esos juegos. Actualiza tu consola y verás cómo se soluciona el problema.
2 ¡Ya! Venga, en serio: el juego llegó al mercado a comienzos del mes de enero. Si no lo encuentras en tu tienda habitual... acude a otra tienda, porque se les ha olvidado pedírselo a **Sega**.
3 Esta pregunta es una broma, ¿verdad? Si esto fuera una pregunta hecha en vivo y en directo, estaríamos como locos buscando la cámara oculta... ¡Por supuesto que ***Modern Warfare 2***! ***Wolfenstein*** no es mal juego y, en este caso, puede más la «herencia» que la calidad del título en sí, pero es que en lo que a *shoot'em-up* respecta, no hay un solo título capaz de igualar la calidad del juegazo de **Infinity Ward**, tanto On-line como Off-line.

Elveon y otros RPG

Hola a todos. Quería que me respondieseis a estas preguntas:
1 No sé si comprarme *Final Fantasy XIII* o *Dragons Age: Origins*. ¿Cuál me recomendáis?
2 ¿Sabéis algo sobre si saldrá finalmente el juego *Elveon: El Libro De Los Elfos*? Se dijo que saldría para PS3.

ANTONIO REQUENA, VÍA E-MAIL.

1 Tú eres amigo de Moisés Santamaría, el que nos ha escrito antes, y os habéis puesto de acuerdo para gastarnos una broma, ¿verdad? ¡Cómo se te ocurre comparar ambos juegos! Con todos nuestros respetos hacia la obra de **Bioware**, no hay ni un solo *RPG* capaz de plantarle cara a la saga *Final Fantasy* y, con esta nueva entrega, es aún más evidente. Eso sí, si a ti lo que te gustan son los *RPG* «occidentales», es posible que te guste más *Dragon Age* (aunque lo dudamos bastante).
2 El juego llevaba mucho tiempo en desarrollo por parte del estudio eslavo **10Tacle**... Hasta que en marzo de 2008, la crisis acabó con el mencionado estudio. Por suerte, el proyecto no cayó en el olvido y los ingleses de **Climax** decidieron seguir adelante con el desarrollo de ***Elveon***. Aunque eso sí, de momento -que no está cancelado definitivamente- es lo único que sabemos sobre el título.

Fechas de lanzamiento

Hola amigos. Me gustaría que me dierais algunas fechas de lanzamientos de los juegos siguientes. Imagino que algunas de ellas las desconoceréis, pero lo mejor sería que me dieseis algún tipo de orientación.
1 Los juegos son: *Mafia 2*, *The Last Guardian*, *Alpha Protocol*, *I Am Alive* y *MGS Rising*.

FERRÁN BENAVENTE, VÍA E-MAIL.

1 ***Mafia 2:*** **2K Czech** (antes conocidos como **Illusion Softworks**) sigue ultimando los detalles de la secuela de su originalísimo «GTA En Los Años 20». Todo parece indicar que estará en el mercado entre mayo y finales de julio de este año.

The Last Guardian: Fumito Ueda y su **Team ICO** se niegan a ponerse fecha de lanzamiento para su primer título creado para **PS3**. El juego llegará en 2010... aunque no descartamos que sea a finales.

Alpha Protocol: **Obsidian Entertainment** y **Sega** tenían todo preparado para lanzar el juego durante el pasado mes de octubre, pero decidieron posponer su lanzamiento para mejorarlo. Llegará durante la primavera.

I Am Alive: Después de que **Ubi** le arrebatara los mandos del proyecto a **DarkWorks** para continuar el desarrollo en su estudio de Shangai, se rumorea que el juego será lanzado en abril.

MGS Rising: Con este no podemos ni «mojarnos»: Kojima se ha involucrado muchísimo en el proyecto y parece que revolucionará la saga... pero no sabemos cuándo lo hará de forma confirmada.

EL TEMA DEL MES

¿Qué títulos de este nuevo año esperas con más ganas?

Me muero de curiosidad por descubrir la identidad del escurridizo asesino del origami

MARCOS MARTÍN DÍAZ. VÍA E-MAIL.

Bueno, está clarísimo que este año 2010 viene cargado de grandes juegos. Sin duda, los primeros en la lista de casi cualquier jugón como yo, seran *GOW III* y *Final Fantasy XIII*. Pero los que más espero son otros muy distintos, por ejemplo, tengo unas ganas impresionantes de ponerme en la piel de un jinete del apocalipsis, espadón en mano y recorrer lo que queda de nuestro planeta a lomos de un tremendo caballo en el impresionante *Darksiders*. Tengo ganas de poder descender a ese magnífico e inquietante infierno que describió Dante Alighieri hace más de 7 siglos, para poder vencer a lucifer y rescatar a mi amada en *Dante's Inferno*. También me muero de curiosidad por descubrir la identidad del escurridizo asesino del origami de *Heavy Rain*, de enfrentarme a inolvidables duelos bajo el sol en el esperado *Red Dead Redemption*, el poder machacar ángeles junto a la impresionante bruja *Bayonetta*, el toque español de *Castlevania*... Como decía nada más empezar, este año viene cargado de grandes juegos y es muy difícil poder decantarte por unos pocos.

God Of War III será el juego de 2010

KRATOS. VÍA E-MAIL.

En el punto de mira tengo un montón de juegos: *Gran Turismo*, *Heavy Rain*, *Castlevania: Lords Of Shadow*... pero sin duda, el que se va a convertir en mi preferido de 2010 va a ser *God Of War III*. Seguro que dentro de nueve o diez meses estaremos esperando juegos que ahora ni conocemos, pero *GOW3* no se nos olvidará fácilmente.

Nuevo tema del mes para el nº 110.
«Las 3D están cada vez más cerca: ¿Qué juego de PlayStation 3 te gustaría disfrutar en tres dimensiones y por qué?»



16
www.pegi.info
PlayStation Network
¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER PARA SER LÍDER DE 256 SOLDADOS?
MAG
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Esto no es sólo otro "Shooter". Esto es una guerra a escala real donde pueden participar hasta 256 jugadores reales por partida. Esto es un campo de batalla donde la muerte te puede sorprender en cualquier momento. Este es el sitio donde tienes que ganar para liderar la brigada, la sección o el ejército entero. Esto es MAG. ¿Quieres ser el líder? Empieza a serlo ahora mismo.
www.mag.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

T!PS





PELEAS DE VERDAD EN TU PSP...



PUÑO DE HIERRO
TEKKEN 6
(NAMCO)
Una conversión prácticamente completa de la versión de PS3. Mantiene los más de cuarenta personajes disponibles y toda su calidad.



ÉPICO
DISSIDIA: FINAL FANTASY
(SQUARE ENIX)
Los mejores héroes y villanos de la saga Final Fantasy juntos en un mismo juego. Su cometido, darse de mamporros unos a otros.



AFILADO
SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY
(NAMCO BANDAI)
La primera entrega de la saga de lucha con armas más famosa. Todos los personajes clásicos con alguna sorpresa, como Kratos.



1 =
GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Recorre de nuevo las calles de Liberty City, pero con ojos chinos y en vista cenital. Juegazo.
Rockstar. 39,95€. +18 años jugado☐




2 ↑
TEKKEN 6
evaluación 9,4
40 personajes en tamaño portátil. Sin duda, el mejor juego de lucha que puedes jugar en tu PlayStation Portable.
Namco Bandai. 39,95€. +12 años jugado☐




3 ↓
PES 2010
evaluación 9,0
El fútbol de Konami sigue reinando en nuestra portátil. Siempre de calidad y a un precio muy competitivo.
Konami. 39,95€. +3 años jugado☐




4 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,2
Los personajes más entrañables de la actual generación llegan a PSP. Tienes muchos mundos que descubrir y que crear.
Sony C.E. 39,95€. +7 años jugado☐



5 =
FIFA 10
evaluación 8,6
Nueva temporada, nueva versión de FIFA para PSP. Las mejores ligas del mundo siguen siendo portátiles.
EA Sports. 39,95€. +3 años jugado☐

6 =
GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Conducción en mayúsculas para tu PSP. Polyphony nos trae el primer Gran Turismo portátil con toda la calidad de los hermanos mayores.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado☐




7 =
INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara de PSP a los monstruos invisibles y captúralos con tu consola. El juego incluye la cámara.
Sony C.E. 49,95€. +7 años jugado☐



8 ↑
JAK&DAXTER: LA ULTIMA FRONTERA
evaluación 8,7
Jak&Daxter tendrán que surcar los cielos para salvar su planeta de la destrucción.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado☐




9 ↓
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 9,0
Trepidantes carreras off-road por todo el Estado de Alaska. Prepárate para la conducción más brutal de PSP...
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado☐





10 =
ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
evaluación 8,4
Altair llega a PSP con una misión clara: desvelar la intensa relación entre la trama de los dos juegos de PS3.
Ubisoft. 29,95€. +16 años jugado☐

EL MEJOR DE...










AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	PLATAFORMAS
GTA CHINATOWN WARS ROCKSTAR 39,95€ +18	GRAN TURISMO SONY C.E. 39,95€ +3	TEKKEN 6 NAMCO BANDAI 39,95€ +12	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII SQUARE ENIX 29,95€ +16	RESISTANCE RETRIBUTION SONY C.E. 39,95€ +16	PES 2010 KONAMI 29,95€ +3	LITTLE BIG PLANET SONY C.E. 39,95€ +7

NUESTROS FAVORITOS









LITTLE BIG PLANET	GTA CHINATOWN WARS	LITTLE BIG PLANET	GRAN TURISMO	JAK&DAXTER: LA ULTIMA FRONTERA	OBSCURE THE AFTERMATH	YU-GI-OH 5D'S TAG FORCE 4	GTA CHINATOWN WARS
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	EDGAR&CÍA	JOSÉ	LLOYD	WIKI

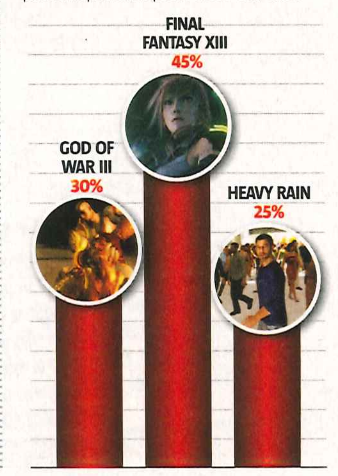
LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2010** (KONAMI)
2. **FIFA 10** (EA SPORTS)
3. **GRAN TURISMO** (SONY C.E.)
4. **FÓRMULA 1 2009** (CODEMASTERS)
5. **TEKKEN 6** (NAMCO)
6. **GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS** (ROCKSTAR)
7. **LITTLE BIG PLANET** (SONY C.E.)
8. **JAMES CAMERON'S AVATAR** (UBISOFT)
9. **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** (SQUARE ENIX)
10. **SONIC RIVALS 2** (SEGA-PLATINUM)



LA ESTADÍSTICA
EL MÁS ESPERADO DE 2010

Acaba de irse un potentísimo año en cuanto a títulos de calidad se refiere, y ahora comienza otro que promete ser aún mejor. Son muchos los juegos que nos gustaría meter en esta lista, como Red Dead Redemption o Bioshock 2, pero sólo podemos poner tres. Y son estos:



NEMESIS ha achicharrado la batería de su PSP por culpa de estos tres juegos.



FIELDRUNNERS
Jamás había probado un Tower Defense, pero tras jugar a este Mini, estuve lobotomizado una semana. **Sony C.E. 4,99 € +12**



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
No pegué ojo hasta desbloquear el Rondo Of Blood de PC Engine. **Konami. Descatalogado. +12**



GTA: CHINATOWN WARS
Los minijuegos saturan un poco, pero no conozco otro juego mejor para echar una partida en el metro. **Rockstar 39,99€ +18**





VIVE LA II GUERRA MUNDIAL EN TU PS3...



EN PARÍS
THE SABOTEUR
(EA)
Te infiltrarás en la capital francesa para liberarla del yugo nazi. Una original propuesta póstuma del estudio Pandemic que merece ser jugada.



EN EL PACÍFICO
COD: WORLD AT WAR
(ACTIVISION)
Viaja a muchos de los escenarios de la II Guerra Mundial para vivir la lucha desde las trincheras. Desde el Pacífico hasta Europa del Este.



EN ISENDSTADT
WOLFENSTEIN
(ACTIVISION)
Una ciudad ficticia en la que los nazis guardan un peligroso secreto. Una revisión del clasicazo de los años 90 diseñado por el estudio id Software.



1 =
UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES
evaluación 9,7
Por fin tenemos aquí a Nathan Drake, y es un auténtico juegazo. El título perfecto.
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado☐





COD: MODERN WARFARE 2
evaluación 9,5
El mejor shooter de los últimos años vuelve a la carga con su segunda parte. Promete ser más espectacular que nunca.
Activision. 69,95€. +16 años jugado☐





BAYONETTA
evaluación 9,5
Bayonetta es una bruja con poderes sobrenaturales que se enfrentará a terribles enemigos en un universo repleto de acción.
SEGA. 69,95€. +18 años jugado☐





DANTE'S INFERNO
evaluación 9,3
El infierno de La Divina Comedia de Dante Alighieri se hace realidad en uno de los mejores títulos de acción del año.
EA. 69,95€. +18 años jugado☐



5 N
DARKSIDERS
evaluación 9,3
Un Jinete del Apocalipsis, desprovisto de sus poderes busca venganza. Un título de acción y puzzles de los de toda la vida.
THQ. 69,95€. +18 años jugado☐

6 ↓
ASSASSIN'S CREED 2
evaluación 9,5
El asesino más implacable ahora está en el Renacimiento. Con Ezio perseguirás a tus víctimas por Florencia y Venecia.
Ubisoft. 69,95€. +18 años jugado☐



7 ↓
FIFA 10
evaluación 9,5
Si el año pasado FIFA se hizo con la corona de rey del fútbol videojueguil, este año va por buen camino para revalidar el título.
EA Sports. 69,95€. +3 años jugado☐

8 ↓
TEKKEN 6
evaluación 9,5
Impresionantes gráficos, un potente On-line y más personajes que nunca. Esta es la carta de presentación de Tekken 6.
Namco Bandai. 69,95€. +16 años jugado☐



9 ↓
PES 2010
evaluación 9,0
Nuevo PES con un sistema de juego renovado, esta vez sí. La inclusión de la Champions League es su mejor baza.
Konami 59,95€. +3 años jugado☐

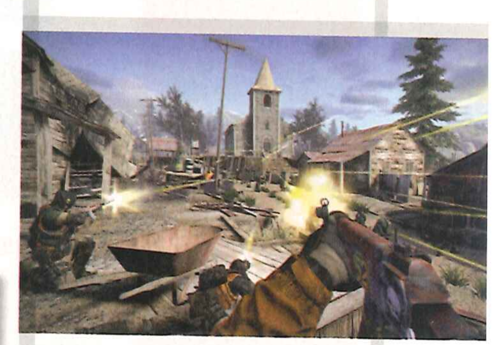


10 ↓
RATCHET&CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO
evaluación 9,2
Ratchet y Clank vuelven a la carga con nuevas aventuras y gadgets.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado☐

LOS MÁS VENDIDOS

1. **COD: MODERN WARFARE 2** (ACTIVISION)
2. **ASSASSIN'S CREED II** (UBISOFT)
3. **PES 2010** (KONAMI)
4. **FIFA 10** (EA SPORTS)
5. **UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES** (SONY C.E.)
6. **JAMES CAMERON'S AVATAR** (UBISOFT)
7. **TEKKEN 6** (NAMCO BANDAI)
8. **RESIDENT EVIL 5** (CAPCOM)
9. **SINGSTAR MECANO** (SONY C.E.)
10. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT-PLATINUM)









AVENTURA ACCIÓN
UNCHARTED 2
SONY C.E.
69,95€ +16



CONDUCCIÓN
NFS SHIFT
EA
69,95€ +3



LUCHA
TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
69,95€ +12



RPG
FALLOUT 3 GOTY
BETHESDA
59,95€ +18



SHOOTER
COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18



DEPORTES
FIFA 10
EA SPORTS
69,95€ +3



ON-LINE
COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS



FINAL FANTASY XIII
THE ELF



DARKSIDERS
NEMESIS



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
ANNA



DRAGON AGE: ORIGINS
LAST MONKEY



DARKSIDERS
EDGAR&CÍA



COD: MODERN WARFARE 2
JOSÉ



UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES
LLOYD



DARKSIDERS
WIKI



DESCARGA DEL MES

BETA ABIERTA DE MAG

Ya te puedes descargar la Beta abierta de MAG, uno de los bombazos del año de Sony C.E. y totalmente exclusivo para PS3. MAG te permite jugar partidas de hasta 256 jugadores en escuadrones. Lo más parecido a una guerra real que te puedes encontrar en consolas.

ANNA y los juegos que va a regalar a sus tres sobrinos.



EYEPET
Gonzalo (6 años) siempre ha querido tener un perrito, pero sus papis no. EyePet es perfecto para él. **Sony C.E. 49,95 € +3**



R&C: ATRAPADOS EN EL TIEMPO. Es ideal para Marcos (9 años) porque le gustan los juegos de plataformas con grandes dosis de acción. **Sony C.E. 69,95 € +7**



BAND HERO. A Nayra (11 años) le gusta la música pop, cantar y tocar la guitarra. Así que para ella es Band Hero. **Activision 59,95 € +12**







LO MEJOR PARA LOS MÁS PEQUES EN PS2...



GERIÁTRICO
UP
(THQ)
Revive la historia de la película y amplíala con sus cuatro protagonistas: Carl, Russel, Dug y Kevin. Muchos niveles y retos para los más pequeños.



ROBÓTICO
WALL-E
(THQ)
Te podrás unir a Wall-E y a todos sus amigos robots en esta historia que te llevará desde la Tierra hasta la nave Axiom Starliner. Verás nuevos entornos.



SUBMARINO
BOB ESPONJA Y LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE
(THQ)
Bob Esponja, Patricio y todos los demás volverán en esta aventura sólo apta para niños.



1 =
PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. Nueva versión de PES, con algunas mejoras.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐





2 =
FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony. También es un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐





3 =
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre superficie helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐





4 ↑
SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene versión propia de SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



5 ↑
NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 5
evaluación 8,8
La saga está alcanzando unas dosis de excelencia impropias de la pasada generación.
Namco Bandai. 29,95€.+12 años jugado ☐

6 ↓
WIPEOUT PULSE
evaluación 8,5
La mítica saga de conducción de naves llega a PS2 con un estupendo port que trae la misma velocidad de siempre.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐

7 =
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐

8 =
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



9 =
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐





10 =
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Namco Bandai. 44,95€. +12 años jugado ☐

EL MEJOR DE...



AVENTURA ACCIÓN
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,95€ +18



CONDUCCIÓN
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3



LUCHA
NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI
29,95€ +12



RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12



SHOOTER
BLACK
EA GAMES
19,95€ +16



DEPORTES
PES 2010
KONAMI
29,95€ +3



PARTY GAMES
SINGSTAR POP 2009
SONY C.E.
29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS



PERSONA 4
THE ELF



GOD HAND
NEMESIS



JAK&DAXTER: LA ULTIMA FRONTERA
ANNA



SINGSTAR MECANO
LAST MONKEY



DJ HERO
EDGAR&CÍA



NARUTO S.: ULTIMATE NINJA 5
JOSÉ

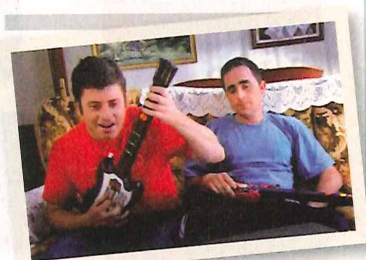


RULE OF ROSE
LLOYD

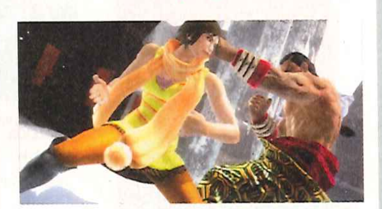
MONSTER LAB
WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2010** (KONAMI)
2. **FIFA 10** (EA SPORTS)
3. **SINGSTAR MECANO** (SONY C.E.)
4. **DISNEY SING IT: HIGH SCHOOL MUSICAL 3 + MICRÓFONOS** (DISNEY)
5. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.-PLATINUM)
6. **CARS: RACE O RAMA** (THQ)
7. **BEN 10: ALIEN FORCE** (D3P)
8. **DISNEY SING IT: POP HITS BUNDLE** (DISNEY)
9. **KILLZONE** (SONY C.E -PLATINUM)
10. **MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON** (MIDWAY)



A QUÉ JUEGAN ... Borja y Joseba



TEKKEN 6

Los actores de la serie de TV de Qué vida más triste nos confesaron que son unos auténticos jugones y que pueden pasar horas y días enteros jugando a la última entrega del Torneo del Puño de Hierro. Aunque en esta ocasión, en la foto de arriba -perteneciente a una secuencia de la serie-, se les puede ver jugando al Guitar Hero.

LLOYD

Gritó de terror como un niño con estos juegazos de miedo.



PROJECT ZERO 2. La segunda parte de esta terrorífica saga con la que hemos dado increíbles botes desde nuestros sofás. **Tecmo +18**



FORBIDDEN SIREN. Una pesadilla tanto por los horribles enemigos que nos encontramos como por su elevada dificultad. **Sony C.E. +16**



SILENT HILL 3. Uno de los mejores episodios de una saga en la que el terror psicológico pone a prueba los nervios de cualquiera. **Konami +15**


Guía completa
PlayStation®
Revista Oficial - España
PS3
DARKSIDERS
COMPLETA LA AVENTURA PASO A PASO
RESUELVE LOS PUZZLES MÁS COMPLICADOS
ACABA CON TODOS LOS FINAL BOSSES

PlayStation

PS3

Por Edgar & Cía

L1 + R2

Este indicador muestra la salud de Guerra y el medidor de furia. Cuando éste se llene podrás utilizar la Forma del Caos.

¿Qué harías tú si fueras un Jinete del Apocalipsis al que han convocado antes de tiempo? Pues lógicamente coger una espada más grande que tú y buscar venganza. Y como siempre aquí estamos para ayudarte a lograrla.

DARKSIDERS

Cada arma puede ser adjudicada a un botón en el menú de pausa. Aquí veremos indicado qué botón corresponde a cada una.

Nuestro protagonista; Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis en busca de su venganza personal contra quienes le han traicionado.

NOTAS PARA EL APOCALIPSIS

VULGRIM

El personaje que más te ayudará en el juego es este demonio enganchado al consumo de almas. A cambio de unos cuantos entes, te ofrecerá nuevas habilidades que mejorarán enormemente la potencia de Guerra. Sus Agujeros de Serpiente vendrán muy bien para transportarse.





GADGETS APOCALÍPTICOS

Según va a avanzando el juego, el arsenal de Guerra se amplía y mejora. Tanto armas como pociones de vitalidad pueden ser asignadas a un botón específico del pad. Así es más fácil equipar.

Cómo ser todo un jinete



ATACAR

Equipes el arma que equipes, Guerra siempre llevará una gran espada consigo. Para utilizarla sólo tienes que pulsar el botón ◻. Si en cambio utilizas △, nuestro protagonista golpeará con su arma secundaria: la guadaña, los guanteletes...



DEFENDER Y ESQUIVAR

Algunos enemigos propinan golpes tan fuertes que exponerse a ellos es poco menos que un suicidio. Los que no sean extremadamente salvajes se pueden bloquear con R1. El resto, mejor esquivar.



SALTAR Y PLANEAR

Desde el principio del juego, Guerra podrá realizar un salto doble pulsando dos veces el botón ⊗. Sin embargo, cuando la historia avance podrás planear manteniendo pulsado dicho botón.



FIJAR ENEMIGO

Si no quieres perder de vista a tu objetivo lo mejor es mantener pulsado L2. De esta manera la cámara cambiará de ángulo y se centrará en tu enemigo. Contra los jefes finales será extremadamente útil.



Nada más empezar el juego ya tendremos que vernos las caras con terribles criaturas como ésta.

El juego comienza fuerte, en plena batalla. Aprende los movimientos de Guerra mientras liquidas enemigos y sigues al monstruo grande. Cuando aparezca el primer brote demoníaco escala por él. Una vez arriba pasa al edificio de enfrente agarrándote al **cable de electricidad**. Al entrar acaba con todos los enemigos que aparezcan y déjate caer por el hueco del ascensor. Sal de nuevo a la calle deslizándote con el cable. Fuera te las tendrás que ver con el gran demonio **Straga**.

Acabar con él es sencillo. Sólo tienes que esquivar sus ataques y lanzarle con R2 los coches que de vez en cuando pondrá a tu disposición. Cada dos impactos agachará la cabeza permitiéndote así golpearlo.

Tras la escena coge la **Devoracaos** de la roca y acércate al torrente azul de almas que hay a tu izquierda.

De vuelta en la Tierra sube por la rampa y realiza un doble salto. Al llegar arriba deberás cruzar una sección de **suelo derruido**. Para llegar al otro lado sólamente tienes que agarrarte a los hierros sobresalientes de la pared izquierda. Tras esto serás atacado por una horda de zombis. Mátalos a todos y en cuanto veas al **Berserker explosivo** engánchate al canalón que tienes sobre la cabeza para cruzar un nuevo agujero. Al llegar al otro lado fuerza las puertas del ascensor con ◎. Trepa por brotes demoníacos hasta el piso superior, donde tendrás que vértelas con más zombis y otro Berserker que en esta ocasión no explotará solo. Procura no acercarte mucho a él y lánzale todos los objetos que puedas hasta que reviente. También puedes pegarle tú con la espada, pero deberás estar **atento a sus contraataques**. Cuando hayas acabado con todos, arrima la piedra del centro hasta la terraza del siguiente piso para que puedas llegar hasta él de un salto.

Avanza y cuando el suelo se derrumbe combatirás contra un **enemigo** de enormes puños. La táctica para acabar con él es la misma que para el Berserker anterior: dale con tu espada y aléjate con R1 cuando contraataque.

CONSEJO: El Cuerno Llamador de Tierra no sólo es útil para despertar a los guardianes de las puertas. Algunos enemigos quedan aturdidos al oírlo.

La Encrucijada

Habla con Vulgrim. Te pedirá que consigas 500 almas para él, así que te tocará pelear contra todos los enemigos de la zona. SI quieres acelerar el proceso hay un **cofre oculto** en el metro rebosante de almas que puedes acanzar mediante los brotes demoníacos. En la superficie también hay más cofres que verás mientras estás luchando.

Cuando por fin las tengas todas dáselas a Vulgrim y éste te otorgara el **Llamador de la Tierra**. Utilízalo ante la puerta para que cobre vida y puedas



pasar. Una vez dentro límpialo todo bien de enemigos para después abrir un par de puertas y salir al exterior.

Horca Hirviente

Acaba con todos los enemigos y enfréntate al **General Fantasmal**. Es bastante vulnerable al Llamador de la Tierra, que puedes utilizar para derribarlo y golpearle en el suelo. Cuando convoca a sus demonios no puedes hacerle daño hasta que acabes con todos primero. Una vez liquidado dirígete hacia las fuentes del fondo y mueve las dos **estatuas** que están descolocadas. De este modo te encontrarás con Samael, quien tiene varias tareas para ti. La primera es eliminar a **Tiamat**: la Reina Murciélago, para lo cual te dotará de un **par de alas**.

Dirígete hacia el punto marcado en el



radar, donde podrás estrenar tus recién adquiridas alas para cruzar por las dos fracturas de tierra. Recuerda que si vuelas hacia el **haz de luz azul,** éste te impulsará hacia arriba. Cuando consigas adentrarte en la siguiente zona escala por los brotes demoníacos y prosigue saltando por más haces azules.

Los Terrenos Asfixiantes

Tras encontrarte de nuevo con Vulgrim y conseguir nuevos poderes para Guerra, dirígete a la puerta que, como hiciste con la anterior, deberás despertar mediante el **Llamador de la Tierra**. Sin embargo antes de entrar hay que cumplir con la misión de acabar con cuatro ojos ígneos. Dirígete a los puntos marcados en el radar. Allí encontrarás unos cráteres que te llevarán ante distintos **desafíos**, todos consistentes en matar enemigos de una manera determinada antes de que se acabe el tiempo. Al realizar con éxito cada prueba deberás destruir los ojos con tu espada para salir e ir de nuevo a

Straga



Poco tardamos en encontrarnos con un jefazo. Straga tiene un tamaño imponente pero poca inteligencia, cosa que demostrará lanzándonos coches que podremos volver en su contra. Dedícate a correr de un lado a otro esquivando sus ataques y en cuanto tengas la ocasión, hazte con uno de los vehículos que él mismo arroja contra ti. Lánzaselo a la cara y aprovecha los segundos en que esté aturdido para golpearle con la espada. Así acabaremos el prólogo.



por el siguiente desafío.

Una vez estén superados todos vuelve a despertar al Golem-puerta con el **cuerno** y avanza matando todos los enemigos que aparezcan y utilizando tus alas sobre las esferas azules como es habitual.

La Escalera Rota

Antes de nada quizás quieras hacerle una visita a **Vulgrim**, que está en el metro a la espera de hacer negocios contigo. Al salir sigue el único camino posible hacia una autopista en ruinas. Salta los precipicios hasta ver a lo lejos un enorme **monstruo** que se acerca hacia ti lanzándote coches. Esquívalos y espera a que venga. En cuanto lo haga podrás acabar con él a base de espadazos y habilidad a la hora de **evitar sus ataques** con R1. Tras esto entrarás en un edificio donde un orbe azul en forma de ojo bloquea el paso. Desciende por las escaleras hasta el piso inferior. Allí encontrarás dentro de un cofre, la **Llave del Observador**,



con la que podás pasar por la puerta bloqueada.

Tras la escena te encontrarás a lomos de una Bestia Angelical realizando un recorrido en el que deberás acabar con montones de ángeles y algún que otro demonio volador. La Bestia se controla con el joystick izquierdo, y el punto de mira con el joystick derecho. Lo más práctico es que **cargues energía** con R2 y sin soltarlo fijes todos los objetivos a la vez. De esta manera, al soltar R2 acabarás con todos ellos. Ten especial cuidado con los ángeles que lanzan **proyectiles** en forma de esferas naranjas, pues también deberás destruirlas si no quieres ser impactado.

Finalmente acaba con el demonio disparándole varias veces y esquivando sus ataques de fuego.

Catedral de Crepúsculo

Antes de entrar haz una visita a Vulgrim, a la derecha de la puerta principal. Una vez en el interior coge la **espada** de la estatua de la derecha y deposítala en la que está junto a la puerta de salida. Ahora te hallas en la sala central, donde hay varias puertas. Empezaremos por la de la derecha, que da a un **patio** con una gran estatua. Acaba con todos los enemigos que hay y sal por la puerta de enfrente. Avanza y llegarás a la terraza superior, donde deberás empujar una **estatua** de tal manera que al caer rompa el suelo y puedas llegar a una zona subterránea. Avanzando por los pasillos de este nuevo lugar que acabas



de descubrir te harás con la **Llave del Observador**. Por cierto, las bombas rojas del suelo pueden ser agarradas y lanzadas para abrirte paso.

Regresa al patio principal y con la llave en tu poder podrás pasar por una puerta bloqueada por un **ojo azul**. Avanza por este nuevo corredor y enfréntate al enorme demonio que te espera con un hacha y una fuerte armadura. No te sera difícil acabar con él si esquivas sus potentes ataques como de costumbre y le golpeas cuando está **desprotegido**. Finalmente coge la espada de la estatua y vuelve a la sala principal de la catedral, donde con dicha espada podrás ir ahora por la puerta de la izquierda.

En este otro patio empieza por coger la bomba del suelo y lanzarla contra la **criatura** que cuelga del techo y no te deja acercarte a la estatua de la espada. Cuando la hayas eliminado coge la espada, acaba con todos los enemigos que saldrán y **deposítala en la estatua** junto a la puerta de la esquina opuesta. Pasa por ella. Al entrar impúlsate con el orbe azul hasta el piso superior. En lo alto podrás empujar una piedra. Vuelve a bajar al patio y arrímala a la pared. Trepa por ella y asciende **enganchándote a los hierros** para llegar arriba e ir por la única puerta posible. En la siguiente sala coge una bomba y lánzala contra el **bicho** que sujeta un enorme busto; de esta manera lo harás caer y podrás llegar a una nueva zona gracias a la rotura del suelo.

Adéntrate por este nuevo lugar hasta llegar a una sala con un extraño objeto flotando en el aire. Golpéalo varias veces con tu espada y de esta manera lograrás la **Hoja Cruzada**. Utilízala para matar a todos los enemigos que vienen a por ti y, por supuesto, al más peligroso que te atacará al final. Es importante que le ataques con tu nueva arma, pues en cuerpo a cuerpo te contagiará con un **halo pestilente** que irá restándote vida. Cuando por fin haya muerto dispara la Hoja Cruzada contra el interruptor situado encima de la puerta de salida.

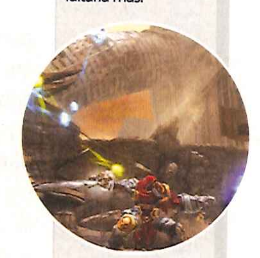
En la siguiente sala hay una enorme estatua colgada por una cadena y un interruptor delante de ti que de momento no sirve para nada. «De momento», porque si utilizas la Hoja Cruzada sobre las **bombas** que la estatua tiene adosadas podrás emplear dicho mecanismo para hacerla subir, golpear su espada y abrir así la puerta de la izquierda. Ve por ella.

A continuación verás otras tres bombas que no puedes alcanzar. Lanza la Hoja Cruzada primero sobre **la antorcha** de izquierda a derecha, de manera que al golpear las bombas, éstas prendan y estallen abriéndote paso. Sigue recto y sal por a puerta de tu izquierda.

Ve por la puerta de enfrente y en la siguiente estancia déjate caer sobre las **plataformas** que flotan en la lava. Hazte con una bomba y corre en dirección contraria para arrojarla sobre **el cristal rojo** que impide hacer girar los engranajes. Vuelve ahora al lugar por el que entraste y activa el mecanismo de la derecha para hacer girar el puente. Ahora puedes acceder a más zonas de la sala. En una de ellas hay una **bomba** en el suelo. Recógela y llevala al extremo opuesto cruzando por el puente. Allí podrás hacer explotar más cristales rojos si lanzas la Hoja Cruzada sobre la llama primero y sobre el cristal después. Esto te hará llegar a un nuevo interruptor que desvelará una estatua con una



La Hoja Cruzada nos servirá para resolver muchos puzles en la Catedral del Crepúsculo. Y también como arma, faltaría más.



Acaba con todos los enemigos que puedas, pues en su paso a mejor vida serán generosos y te darán almas, salud o ira en forma esférica.





Estos ángeles con los brazos abiertos esperan que les devuelvas su espada. No les hagamos esperar.

espada de color azul. El problema es que aún nos falta la otra estatua, pues debemos golpear las dos espadas a la vez. Para hacer aparecer la otra ve por el **puente** a lugar en el que has cogido la última bomba. Al igual que antes, hace falta una manera de prenderle fuego. Pues bien, cerca de los cristales rojos verás unas piedras en la pared entre las que florecen más bombas, esta vez encendidas. Lo que debes hacer es lanzar varias de las que están apagadas a las inmediaciones de las que arden para crear una **cadena de explosiones** que destruya los cristales. Es decir, lanza una a la derecha de las bombas encendidas y otras tantas más a la derecha formando así un recorrido. Cuando ya tengas las dos estatuas visibles lanza la Hoja Cruzada contra las dos a la vez y hazte con la espada. Regresa sobre tus pasos y dásela a cualquiera de las **tres estatuas** que te esperan. Ahora vamos a por las otras dos.

Ve a la puerta de la izquierda volando sobre la esfera azul. Al cruzarla te encontrarás con una **cuerda** por la que puedes descender. Elimina primero los obstáculos que te frenan y ve por ella hasta el otro lado. Una vez allí activa el interruptor y ve hacia las estatuas con espada por las columnas. Al llegar a cada una de ellas golpéalas con la Hoja Cruzada para hacerlas ascender. Cuando hayas dejado **todas en rojo**, una nueva columna subirá y tú podrás utilizar sus bombas para destruir los cristales de las paredes y llegar hasta la espada. Ahora abre la puerta nuevamente golpeando a otras dos estatuas más y sal. Vuelve y deposita la **espada** en su sitio yendo por las columnas hacia la abertura que hay a tu izquierda y que antes estaba bloqueada por cristales rojos.

Para recoger la última espada entra por la puerta que falta y acaba con tus enemigos. Recoge la **Llave del Observador** y el Fragmento de Ira. Ahora regresa sobre tus pasos y en aquella sala donde hiciste subir una estatua enorme con un espadón, puede que recuerdes una cerradura con forma de ojo. Es momento de abrirla.

En la siguiente sala avanza agarrándote a los hierros de las columnas hasta que veas un interruptor que debes accionar. Pasa por la puerta y te las verás cara a cara con el **Carcelero**.

Vencerle no es para nada complicado si conoces la estrategia adecuada. Ésta es lanzar la Hoja Cruzada contra sus **corazones amarillos** para, cuando se le descuelguen del cuerpo, golpearlos con fuerza y todas las veces posibles.

Tras matarlo utiliza el dispositivo para descender con el ascensor. Una vez abajo liquida a tus enemigos y avanza hasta ver nuevamente el paso bloqueado por cristales rojos. En primer lugar, lleva una bomba hasta allí. Como verás, alrededor de éstos hay **antorchas** que se encuentran apagadas. Tu tarea será encenderlas transportando el fuego de unas a otras con la Hoja Cruzada para finalmente reventar los cristales y con un interruptor hacer subir una estatua al piso superior. Después ve hacia ella y **activa el interruptor**. Ya puedes llegar a la habitación en la que está la última espada. Acaba con todos los enemigos para conseguirla y, yendo por la puerta izquierda y volviendo a realizar de nuevo todo el camino por la catedral, regresa a la sala de las tres estatuas donde debes colocar la espada. Es la hora de enfrentarse con **Tiamat**.

TIAMAT

La Reina Murciélago vuela por todo el mapeado, lo que hace imposible golpearla cuerpo a cuerpo. Por suerte, hay varias zonas en el escenario donde aparecen **bombas y antorchas** suficientes para que puedas prenderles fuego. La Hoja Cruzada hará las veces de mechero.

Tras acabar con Tiamat, Vulgrim te permitirá utilizar por fin sus **Agujeros de Serpiente**, o dicho de otro modo, teletransportes para ir rápidamente de una ubicación a otra del juego.

Estrena esta nueva habilidad y dirígete a La Encrucijada. Avanza hasta Horca Hirviendo para entregarle el corazón de Tiamat a Samael.

Ahora posees el poder **Forma del Caos**, que se desata pulsando a la vez los botones L1 y R2. Dirígete al punto marcado en el radar y haz explotar los cristales rojos con tu Hoja Cruzada y la antorcha como es habitual. Avanza hasta que veas unas **hélices**, cruza sobre ellas hasta el otro lado y verás el interruptor que las pone en marcha. Ya puedes ir al Paso Inundado.

El Paso Inundado

Dirígete hacia el Golem-puerta y despiértale con el cuerno. Nuevamente te pedirá que acabes con una serie de



habitantes de la oscuridad, por lo que deberás dirigirte a los **puntos naranjas** del radar y cumplir diversos desafíos tal y como hiciste en los Terrenos Asfixiantes. El cuarto de estos puntos está un poco escondido, aunque no te será difícil encontrarlo si exploras bien las profundidades del **lago**, pues hay una gruta en la roca por la que tendrás que pasar buceando.

Tiamat



Sólo hay una manera de herir a Tiamat, y es con las bombas que se encuentran en los bordes del área de combate. El único problema es que se encuentran apagadas, por lo que a pesar de lanzarlas contra nuestro enemigo no tendrán mucho efecto a menos que su mecha se encienda. Esto lo podremos lograr con las lámparas y nuestra Hoja Cruzada. Con L2 fijamos primero la llama, después la bomba adosada a su cuerpo y soltamos.

Cuando todos los retos estén superados vuelve a hablar con el **Golem** para que te deje pasar. Después avanza buceando y escalando por los brotes demoníacos hasta tu siguiente destino.

El Vado del Yunque

Al llegar ve a coger el martillo del centro del lugar. Entonces aparecerá **Ulthane**, quien te preguntará tu identidad. Esto desencadenará un sencillo enfrentamiento en el que, al igual que ocurre con todos los enemigos grandes del juego, deberás esquivar sus ataques y **golpear cuando esté indefenso**. Una vez



derrotado te pedirá que le sigas hacia la guarida de La Doliente.
Por el camino os atacarán montones de ángeles. Derrótalos y cuando el camino se bloquee, déjate caer por el **hueco** que verás a la izquierda. Desde abajo podrás utilizar las bombas prendidas y destruir unos pilares que harán descender el puente. Hecho esto, una de las paredes se destruirá y serás atacado por un ángel con una potente **arma de fuego**. Tras matarlo, coge su arma y acaba con todos los ángeles que te boquean el paso. Son muchos y vas a ser impactado multitud de veces, por lo que sería buena idea huir en mitad de la pelea para correr a por el cofre de salud que había dentro el edificio. Finalmente reúnete con **Ulthane** y prosigue hasta encontrarte con La Doliente en su guarida.

Las Hondonadas

Aquí combatirás con **La Doliente**. De momento no puedes acabar con ella, sino solamente hacerla huir. Para ello coge el arma del suelo y dispárale todo lo que puedas sin olvidar soltarla cuando veas que tu enemiga prepara su rayo.

Tras el combate ve por la puerta del fondo a la derecha y avanza hasta una habitación en la que unos **mosquitos de color verde** salen de los tubos. Acaba con ellos y tírate al agua. A continuación sumérgete y bucea por uno de los pasillos inundados que salen de la sala y en cuya pared verás un brote demoníaco. Escala por él y llegarás hasta un interruptor. Al accionarlo harás salir llamas de **fuego** de las tuberías rotas, fuego que podrás aprovechar para prender las bombas del centro de la habitación y desbloquear la puerta tapada por cristales rojos. Eso sí, primero tendrás que transportar el fuego de unas tuberías a otras con la **Hoja Cruzada** y disparar en pleno salto, pues desde la plataforma central, Guerra no llegará hasta la bomba que coloques sobre los cristales. Finalmente vuelve a donde estaba el interruptor y sal de la sala por la **puerta** que has descubierto haciendo uso de los cables que hay por el techo.

Prosigue hasta encontrarte con unas criaturas con mucha hambre y tras darles una buena ración de espada sumérgete en el agua. Ve buceando por las distintas secciones inundadas hasta llegar a un interruptor que sirve para apagar un ventilador. Retrocede y pasa por delante de él aprovechando que las aspas ya no giran. Así llegarás ante la **Llave del Observador**. Echa un vistazo al mapa y ve dónde se encuentra la puerta cerrada para salir con tu recién adquirida llave.



¿Te gusta conseguir equipamiento nuevo? Pues estás de suerte porque en la siguiente sala te espera el **Guantelete Sísmico**, ideal para romper esos cristales azules de los que tanto hemos visto hasta ahora.

En cuanto te hagas con él, unos cuantos monstruos vendran a por ti deseosos de que estrenes tu nuevo puño con ellos. Cuando hayan muerto todos trepa por la pared este, coge la **Llave del Observador** y abre la puerta que tienes enfrente. Al salir podrás romper los cristales de tu izquierda y bucear hasta una nueva estancia. En ella tienes que subir las escaleras y empujar el gran **objeto** que hay al final del pasillo para hacerlo caer al suelo. Gracias a tu Guantelete Sísmico, ahora podrás golpearlo y mandarlo lejos si pulsas el botón ◎ a la vez que empujas con ◎. En cuanto caiga súbelo a la plataforma y acciona la **palanca**. Ve moviendo el bloque de una plataforma a otra y activando las palancas hasta que puedas arrimarlo a una pasarela de metal rota por la que podrás salir. Avanza eliminando enemigos y verás de nuevo a **La Doliente**, que una vez más, saldrá corriendo.

Seguidamente reaparecerás en la sala inundada de los trenes. Rompe los cristales azules para hacer desaparecer el agua de la zona. Ahora puedes bajar y apartar los vagones con tu fuerza y la ayuda del interruptor que hay sobre la **escalera metálica**. Yendo por el túnel del sudeste obtendrás el mapa de la mazmorra dentro de un cofre. Tras cogerlo regresa y empuja la locomotora hasta el final del túnel en el **noreste**. Así descubrirás un brote demoníaco por el que puedes ascender. Siguiendo todo recto volverás a la sala principal, donde tuviste tu combate contra **La Doliente**. Acaba con unos cuantos enemigos y ve ahora por la puerta de la izquierda. Sube a la terraza y rompe los cristales azules para descubrir una puerta. Crúzala y prosigue recto hasta otra zona inundada. Tírate al agua y golpea la **piedra flotante** con tu espada para agarrarte a ella y hacerla subir. Desde ahí salta hacia la puerta de enfrente y atraviésala.

Ahora estás en el andén de metro. Al igual que pasó antes, verás unas tuberías rotas emanando gas y unos cristales rojos esperando a ser detonados. Así que ya sabes, utiliza la **Hoja Cruzada** para llevar el fuego de unas a otras. En cuanto a la bomba, la tienes en el pasillo que sale hacia el sur, junto a la clásica puerta azul con ojo incorporado. Detona los cristales y avanza recto hasta que veas una sala llena de agua con el **cofre** de la Llave al fondo. Desgraciadamente aún no puedes acceder a ella. Primero lánzate al agua y bucea hasta una pequeña localización a tu izquierda. Escala por los **hierros** de la pared e impúlsate usando



Llegar a Las Hondonadas no será tarea fácil, ya que sus malos accesos sólo hacen posible visitarla a manos de una bestia alada.



Estos monolitos con forma bicéfala albergan los nuevos ítems para Guerra. Sólamente tienes que golpearlos para que se abran solitos.



CONSEJO: Cuando la Forma del Caos está activa eres invulnerable y tu fuerza se multiplica por diez. Utilízala contra los enemigos más duros.





El Vigilante no quitará ojo de encima a Guerra. Alguien tan pesado tiene que acabar mal sí o sí.

tus alas con la esfera azul. Al llegar arriba verás un interruptor que, aunque acciones, no dará resultado debido a que unos cristales azules bloquean unas ruedas dentadas a ambos lados. Empieza por romper los de la **izquierda** y luego todos los cristales que hay junto al cofre del fondo. Encontraras una bomba. Adósala a los cristales rojos de la pared y, como siempre, transporta el fuego de unas tuberías a otras. Finalmente **destruye los cristales** lanzando la Hoja Cruzada en pleno salto y con el camino despejado encárgate de los azules. Ya puedes llegar hasta el cofre de la Llave del Observador. Regresa para abrir la puerta bloqueada.

En el siguiente pasillo hay una babosa con mucha hambre. Empuja el **vagón** de tu izquierda para que se entretenga y así puedas pasar tú. Después acaba con montón de enemigos en la siguiente zona y pasa por la puerta. En esta sala hay más enemigos y un **interruptor** que debes accionar para levantar una compuerta bajo el agua. Ve por ella hasta el exterior. Una vez fuera rompe los cristales azules para inundar el área. Sumérgete hacia un pequeño **recoveco** a la izquierda del mapa, y emerge para poder escalar y avanzar hasta llegar a más cristales azules que también deberás romper haciendo así que el nivel del agua suba. Finalmente sal por el extremo opuesto al que viniste. Por fin te verás las caras definitivamente con **La Doliente**.

CONSEJO: En cuanto tengas el Guantelete Sísmico en tu poder date una vuelta por lugares que ya hayas visitado, pues con él puedes abrir nuevos caminos para explorar.

La Doliente

La estrategia es sencilla: romper los cristales azules y lanzarle la **vagoneta**.

Llévale el corazón de La Doliente a Samael tras ver la escena en la que Ulthane te da la pistola **Misericordia**. A continuación debes ir a matar a **Stygian**. Ve al punto señalado del radar y cuando te encuentres frente a una puerta enorme bloqueando el paso rompe los cristales azules de tu derecha. En la sala que encontrarás hay un **interruptor** y una cronoesfera, activa ésta primero y el interruptor después para poder pasar. Finalmente, mata al Berserker y escala por los hierros. Salta de ahí a la pasarela y llegarás hasta el Camino Árido.

El Camino Árido

Avanza hasta que un precipicio te corte el paso. Lo que debes hacer es disparar



la Hoja Cruzada contra la babosa que sujeta una **caja metálica** en el techo. Aprovecha el momento en que la suelte para agarrarte a ella y no te sueltes, pues al cabo de unos segundos, la criatura volverá a subiros a los dos. Salta desde la caja al camino de la derecha y lanza una bomba contra los cristales rojos que se divisan. Ya puedes bajar y pasar el precipicio por los **hierros** de las rocas. Después verás unas cuerda por las que debes pasar y tres babosas entorpeciendo el paso. Lanza la Hoja Cruzada para quitarlas momentáneamente de en medio y pasa a toda velocidad recordando que puedes dar **acelerones** con R1. Utiliza los brotes demoníacos para llegar a la salida.

> ## La Doliente
>
> 
>
> En el primer combate no podremos hacer más que dispararle con nuestra arma celestial para que huya. No obstante en el segundo es cuando nos haremos con su corazón. Para vencerla rompe primero los cristales azules con el Guantalete Sísmico e intenta despistarla para que no los caliente con su rayo. Cuando la vía esté despejada podrás lanzarle la vagoneta y golpearla mientras está aturdida. Ten mucho cuidado con sus crías y sus terremotos.

Los Cenizales

Aquí tendrás que jugar continuamente con las **cronosferas** para poder cruzar las arenas sin que te coma el gusano y para poder ascender por las torres de madera sin ser alcanzado por las aspas con pinchos que giran velozmente. En dichas torres encontrarás interruptores para hacer que la **cronosfera** quede en un lugar más visible. A éstos se suele acceder mediante los brotes demoníacos del exterior. Por lo general el procedimiento es éste: localiza el interruptor para cambiar la cronosfera de sitio y golpéala con la Hoja Cruzada. Así detendrás el tiempo y podrás pasar por sitios aparentemente inaccesibles. En la torre que tiene unos **cristales rojos** en su base acciona la cronosfera y coge las bombas del piso superior para detonarlos. Finalmente, en la última torre encontrarás un interruptor para hacer parar las **aspas** dejando ver un agujero en el suelo por el cual tendrás que descender.

Una vez abajo y tras nadar un poco llegarás a una estancia llena de **plantas carnívoras**. Rompe los cristales de la izquierda para descubrir una caja metálica. Empújala hasta la primera de las plantas. Ésta la enganchará, y en cuanto lo haga dispárale la **Hoja Cruzada** para que la suelte. Agárrate a la caja sin soltarte hasta que la planta la suba otra vez. Entonces, desde allí mismo podrás saltar a otra zona de cristales azues, tras los cuales se encuentra una **cronosfera**. Utiliza su poder para llegar a una pequeña gruta en el otro extremo de la sala. Una vez dentro acciona de nuevo la cronosfera que hay dentro, coge una **bomba** y arrójala a los cristales rojos del techo. De esta manera harás caer una piedra que podrás utilizar para salir.

De nuevo en el exterior acaba con todos los enemigos que salen a tu paso y

llegarás a otra zona arenosa custodiada por un **gusano gigantesco**. En esta ocasión, sin embargo, no hay cronosferas, por lo que tendrás que observar bien la situación y avanzar de plataforma en plataforma cuando el gusano esté **alejado** de tu posición. Al llegar a tu destino entra en la gruta, donde te las tendrás que ver con muchos más enemigos. Encárgate primero de los que portan Lanzagranadas de Fragmentación, pues podrás recogerlos y utilizarlos en su contra. Se disparan con R2 y se detonan con L2.

Así llegarás al centro de un coliseo en el que un montón de demonios esperan verte hecho puré. Acaba con todos los osados que salten a la arena. Contra los **jinetes** es un buen plan moverte en círculos mientras disparas tu **Misericordia** y les golpeas con la espalda cuando hagan embestidas fallidas. Finalmente te las verás con un jinete a lomos de un caballo, de tu caballo: Ruina. Emplea con él la táctica que te acabamos de explicar



y procura guardarte la **Forma del Caos** para cuando le tires del caballo, pues en cuerpo a cuerpo resultará muy peligroso. Cuando hayas acabado con él, finalmente recuperarás tu corcel, al que a partir de ahora podrás invocar en cualquier momento que lo desees pulsando L1 y R1.

Deshaz el camino andado y al llegar a la arena del gusano te enfrentarás con él. **Mantenle fijado** con L2 y dispara contra el órgano naranja que pende de su boca a la vez que huyes. Cuando creas que te va a engullir pulsa R1 para que Ruina acelere. Repite el proceso varias veces hasta que lo mates. Ya sólo te queda ir a los **puntos señalados** en el radar masacrando enemigos a tu paso. Recuerda utilizar los lanzagranadas.

STYGIAN

Se le derrota del mismo modo que al primer gusano, aunque eso sí, primero habrá que quitarle el **bozal**.
Cuando hayas acabado con él regresa con Samael para darle el corazón. Ya sólo te falta uno por conseguir, y para hacerlo deberás volver a Los Cenizales y a lomos de Ruina marchar hacia el **Oeste**. Al llegar al puente roto, carga con R1 entre los pilares y Ruina lo cruzará volando.

La Cubierta de Hierro

Libérate de la telaraña con ◎ y avanza hasta cruzar una puerta. Al otro lado te espera una sala custodiada por una gran **araña** en el techo. Rompe los cristales azules de tu izquierda para descubrir un bloque de piedra que debes arrastrar hacia el centro. De esta manera podrás subir a él y de un salto engancharte a la **cuerda** del techo. Seguidamente golpea la cronosfera de la izquierda con tu Hoja Cruzada y podrás pasar sin ser engullido por la criatura. Al salir cruza el puente y éste se romperá impidiéndote así regresar. Avanza matando enemigos y entra en el edificio de tu izquierda por la abertura llena de **telarañas**. Al hacerlo aparecerás en un edificio derruido.

Baja y acciona el interruptor para hacer descender una viga horizontal. Regresa a tu posición inicial y ve hacia la **derecha** para escalar hasta arriba y pasar sobre la viga. De esta manera conseguirás el mapa de la mazmorra. A continuación vuelve a subir hasta esa misma **viga**. Si te colocas en uno de sus extremos, observarás que a causa de tu peso, ésta se inclina y el otro lado, por consiguiente, se eleva. Haz esto mismo y activa la cronosfera de la izquierda para pasar corriendo y llegar hasta el cofre que contiene la **Llave del Observador**. Sal de la sala y utilízala en su cerradura. En la siguiente sala hay otro gran bloque de piedra que debes arrastrar hasta ponerlo debajo de la **planta carnívora** haciendo así que ésta lo agarre. Una vez lo tenga cogido atácale con la Hoja Cruzada para que lo deje caer. El impacto hará que la gran araña del piso inferior caiga al suelo, momento que debes aprovechar para dejarte caer por el **hueco** de la esquina y llegar hasta el lugar indicado por tu vigilante por los hierros de la pared.

Avanza una vez más. En la siguiente estancia tendrás que jugar con unos **montacargas**. En la parte inferior de la sala hay otro gran bloque de piedra con una bomba encima. Empújalo hasta el montacargas y hazlo subir. Seguidamente hazlo cruzar hasta el otro lado de un puñetazo y vuelve a ponerlo en el siguiente montacargas. Trepa por el **brote demoníaco** y una vez lo tengas arriba utiliza la bomba para reventar los cristales rojos. Ya puedes avanzar hasta otra habitación en la que deberás luchar contra un buen puñado de enemigos. Tras esto avanza liquidando mas enemigos hasta conseguir la **Cadena Abisal**. Nada más cogerla la necesitarás para quitar el caparazón que te ataca y seguidamente salir de la sala mediante los objetos voladores y los brotes demoníacos. Si avanzas con ella llegarás a otra puerta bloqueada por una cerradura en forma de ojo. Trepa por el brote de tu izquierda y golpea con la Hoja Cruzada la **cronosfera**. Ahora tendrás que ser muy rápido, pues antes de que el efecto se agote deberás llegar con la cadena a una verja bloqueada por plantas carnívoras, tras la cual estará la Llave del Observador; úsala en la puerta.

A partir de ahora todo es ya un camino guiado con la cadena en el que tendrás que acabar con todas las **arañas acorazadas** que viste durante tu recorrido y cuya ubicación puedes conocer mirando el mapa. Cuando acabes con todas te enfrentarás a otra araña más, pero ésta de mayores proporciones aún. Acabar con ella es sencillo. Sólo tienes

Stygian



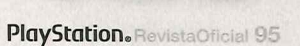
Este gusano es gigantesco, pero gusano al fin y al cabo. Por lo tanto si ya derrotaste al anterior de sus colegas, no debería causarte demasiados problemas. Al igual que antes, la táctica es cabalgar a lomos de Ruina y acelerar con R1 para evitar que te alcance. Esta vez sin embargo, deberás hacer algo para poder dispararle a la boca: quitarle el bozal. Se trata de una operación muy simple. Sólo tienes que acercarte a él y romperlo con la espada.



Guerrra dispone de muchos combos diferentes que puedes comprar a Vulgrim a cambio de almas. Domínalos todos para luchar.



Una vez recuperado tu caballo Ruina en Los Cenizales podrás cabalgar por cualquiera de las localizaciones ya visitadas y fardar.







La guarida de Silitha es un lugar inhóspito lleno de arañas y variopintas criaturas con mala uva.

que enganchar los capullos hecho de telaraña que hay en el techo y **lanzárselos** mientras trata de absorberte con la boca. Al ser impactada quedará aturdida. En ese momento aprovecha para acercarte a su espalda y romper su **coraza** con el puño. Al hacerlo, su cerebro quedará descubierto. Repite la operación y golpéale ahí varias veces.

Tras el combate sigue avanzando y matando todos los enemigos que aparezcan hasta llegar a la **puerta** que se desbloqueó cuando acabaste con la cuarta araña.

SILITHA

Se teletransporta continuamente. Lo que debes hacer es lanzarte a por ella con la Cadena Abisal para golpearla cuando esté **parada** y esquivar sus ataques. Tiene dos ataques básicos, uno de embestida y otro con el que cae sobre ti. Tenla localizada en todo momento con **L2** y esquiva ambos con **R1**. El primero de ellos lo puedes evitar moviéndote a su alrededor, y el segundo deslizándote hacia su parte trasera, pues es en la única que no tiene **patas** para golpearte. Tras muchos impactos, Silitha trepará hasta el techo rodeada por varias esferas naranjas. Engánchate a cualquiera con la cadena y desde ahí salta hacia ella para poner fin al combate.

Finalmente, con el cuarto corazón en tu poder, ve a ver a **Samael**, quién te abrirá el paso hasta la torre.

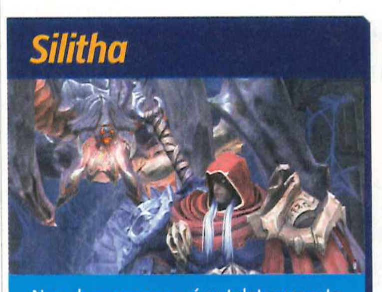
El Trono Negro

Avanza hasta tu encuentro con Azrael, a quien tendrás que liberar. Ve por la puerta **este** y te enfrentarás a un pequeño rompecabezas. Para llegar al otro lado tendrás que activar el **interruptor** de la derecha con tu Hoja Cruzada desde la distancia, concretamente desde más allá del umbral de la puerta pues, si no, te quedarás dentro. Hecho esto **activa el interruptor** que tienes más a mano y podrás pasar por el puente de la izquierda. Después te encontrarás con más puertas y más interruptores: activa el derecho de la siguiente tanda y sal por la puerta mientras todavía está bajando. Ya sólo te queda una puerta más para abandonar la habitación. Ve otra vez a por el **mismo interruptor** caminando por el piso en el que estás y ésta se abrirá.

Ya en el exterior de nuevo te esperan enemigos que derrotar y un nuevo puzzle en forma de puente. Activa los interruptores hasta que la primera plataforma muestre una luz azul. Golpéala con la **Hoja Cruzada** y a continuación juega otra vez con los interruptores hasta que todas ellas queden con un gancho para tu cadena hacia abajo y pueda pasar.

Entra en la siguiente torre y tendrás un duro combate contra decenas de enemigos. Tras esto coge un nuevo objeto para tu equipo, **Viajero del Vacío**, que te permitirá trasladarte instantáneamente de un rosetón a otro. Teletranspórtate al que está más elevado para llegar a una zona antes inaccesible. Cuando veas el camino bloqueado crea dos portales, entra por el de la derecha y de este modo el del suelo te **impulsará hacia arriba**. Desde allí ve al rosetón de enfrente y sitúate sobre el interruptor del suelo, el cual lo hará subir. Corre rápidamente hacia el final del pasillo, crea otro portal y arroja la **bomba** que verás en el suelo para romper los cristales rojos que se divisan al otro lado. Pasa por el portal. En la siguiente zona pisa otro interruptor más para hacer aparecer un **puente** y en cuanto el camino se acabe crea un par de portales para salir disparado hacia arriba y poder salir.

Silitha



No sabemos por qué se teletransporta a tanta velocidad una araña, pero el caso es que así es. La única manera de golpearla es acercarse a ella con la cadena. Tiene ataques muy veloces que deberás esquivar moviéndote en círculos y teniéndola fijada con el botón L2. No te pongas nervioso y esquiva sólo los ataques de verdad, pues a veces simplemente cambiará instantáneamente de sitio para confundirte. Es una araña muy astuta.

Ahora te enfrentarás a un **robot**. La rutina para acabar con él es crear dos portales en el suelo y, al entrar por uno, salir disparado por el otro para



poder legar a su **cabeza**, donde Guerra le atacará con el botón ◎. Al hacerlo, el robot hincará la rodilla en el suelo y podrás pegarle a gusto. Repite esto tres veces, y listo. Tras derrotarlo, un haz de luz azul aparecerá de lado a lado del lugar. Abre un portal en el rosetón al que llega el haz y de esta manera saldrá por el portal que creaste en el **piso inferior** para chocar contra la esfera luminosa que antes no te dejaba pasar.

Avanza por este nuevo camino y llegarás hasta otra esfera igual sobre un elevador. Abre un portal en el rosetón de enfrente para que el **haz de luz** llegue también aquí y activa el interruptor para salir. Al llegar arriba abre dos portales más y así desbloquearás una nueva puerta. Ahora sólo tienes que volver por donde viniste abriendo **portales** de tal modo que el haz de luz llegue hasta la sala en la que estaba Azrael, y para ello tendrás que volver a mover los muros de la primera sala que visitaste teniendo presente que el **rayo** puede pasar a través de las circunferencias de las rocas.

Finalmente, el haz llegará hasta Azrael liberándolo de la prisión, pero ahora unas plataformas de piedra comienzan a dar vueltas a su alrededor. Tu tarea es **escalar** hasta lo alto haciendo uso de los rosetones, que te permitirán ir alcanzando zonas cada vez más

elevadas. Habrá cierto momento en que te encuentres una bomba. Destruye con ella los **cristales rojos** que hay en esas piedras que giran alrededor de Azrael. Al llegar arriba alcanza la puerta más elevada y sal por ella.

Estás en un sala con un puente que se va formando y destruyendo cada cierto tiempo y muchos **murciélagos**. Quita de en medio a todos los que puedas con la pistola y seguidamente ve por dicho puente. Cuando llegues a una **plataforma** abre dos portales en los dos rosetones que se ven y sigue avanzando hasta meterte por uno de ellos y llegar al otro lado.

De nuevo en el exterior te toca llegar hasta una torre separada por un precipicio y dos grandes **rocas flotantes** yendo de lado a lado. Abre un portal en la primera de ellas y después otro en la pared de tu derecha. Observa dentro de él que el rosetón de la roca más alejada venga hacia ti; ese es el momento de disparar **dentro del portal** para abrir otro portal más. Entra por él cuando esté cerca del borde contrario y de este modo aparecerás en el otro lado del abismo. Acaba con unos cuantos enemigos más y entra para coger la Llave del Observador.

A continuación llegarás a otra sala con otro complicado **puzzle**. Tu misión es llegar hasta arriba mediante las tres plataformas que cuelgan de unas cadenas. En la habitación hay rosetones y unos bloques de piedra que puedes mover. La solución es teletransportar esos **bloques** de unas plataformas a otra de modo que al subir y bajar éstas por el peso puedas ir llegando cada vez más arriba. La que más sube deberás hacerla bajar para subirte a su **techo**. Desde allí podrás hacer desaparecer su bloque de piedra teletransportándolo a uno de los rosetones que había en la pared. Ve probando distintas combinaciones hasta dar con la correcta. La lógica te irá diciendo dónde teletransportar cada bloque en cada momento. Una vez arriba abre la puerta con la Llave.

Avanza abriendo portales cuando sea necesario e impulsándote con las **esferas azules** y tus alas. Así llegarás a un nuevo combate contra otro robot; ya sabes lo que hay que hacer. Aunque ten en cuenta que esta vez los rosetones están tapados por unas rejas y para poder acceder a ellos tendrás que situarte encima para que el robot los golpee con su bola de hierro.

Ahora, lo mismo de antes, que es llevar el rayo de vuelta **a la sala principal**. Para ello tendrás que mover muchos espejos mediante tu Hoja Cruzada y repetir algunos de los procesos que ya realizaste a la ida, como cruzar el puente roto con las plataformas voladoras llevando el **rayo** de un portal a otro. En la última sala, la del puente que se hacía y deshacía, tienes que golpear los tres **espejos** a la vez, para lo cual deberás saltar y disparar en el aire. Recuerda además haber creado un portal en el rosetón que apunta hacia la puerta de salida. Finalmente, al volver con **Azrael** crea portales para hacer que el rayo llegue hasta su prisión.

Ya sólo falta un rayo para liberarlo por completo. Para lograrlo hay que subir **más alto aún** que antes, pues como observarás, ahora Azrael tiene más bloques de piedra dando vueltas a su alrededor. Llegar hasta arriba es sencillo, pues sólo tienes que crear un portal en uno de los rosetones del suelo y entrar por otra cualquiera para **salir despedido hacia arriba**. Entra por la puerta que no tiene cerradura y llegarás a una sala con unas columnas que suben y bajan con unos rosetones. Abre un portal primero en el de la columna que se ve y después otro en la pared de tu izquierda. Desde él podrás ver el rosetón de la primera columna y también desde él deberás generar ahí un **portal**. Regresa a las columnas y haz desaparecer el primer portal que creaste con L2 para regresar y hacer un último en la pared que te llevará hasta la salida. Al alcanzarla verás una enorme escalera de caracol. Baja por ella. En el piso inferior verás otra **piedra flotante** con un rosetón dando vueltas. Utilízala para llegar hasta el otro lado del precipicio abriendo un portal en la pared y otro en la propia piedra. Cuando llegues al otro lado cierra el portal de la piedra con L2 y abre otro en la pared que encontrarás. Coge la **bomba** de la columna con la Cadena Abisal y arrójala por el portal para destruir los cristales rojos y hacer subir otro rosetón que podrás utilizar para impulsarte hacia arriba, donde te espera la Llave del Observador. Por cierto, si utilizas la **piedra flotante** para lanzarte hacia el oeste podrás recoger un fragmento de armadura. Regresa para, con la llave, abrir la puerta con cerradura que viste anteriormente.

Ahora tienes que cruzar otro puente destruido del modo que ya conoces, es decir, con ayuda de los portales y las piedras flotantes. Eso sí, esta vez deberás primero destruir los cristales rojos del otro lado con la bomba que hay junto al rosetón. Al llegar acaba con una buena tanda de enemigos y pasa por la puerta.

Estás en una sala con unas **aspas que giran** al accionar el interruptor y dos rosetones. Haz aparecer sendos portales en cada uno y dispara la Hoja Cruzada a la luz azul que se ve junto a uno de los portales. Esto lo hará descender y de paso teletransportar el agua hacia el otro lado. Ese **agua** la podrás utilizar para nadar hacia un interruptor antes inaccesible y que dejará fijas las aspas a la estructura. Hazlas girar de nuevo con el mecanismo de la entrada y éstas desvelarán otro **rosetón**. Crea un portal y métete por el que quieras. Al salir por el que acabas de generar llegarás a un ascensor. Sube por él y llegarás hasta el último de los **robots**. Naturalmente, la

Straga

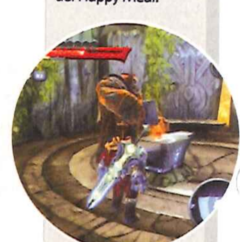


Este señor demonio parece ser que no aprende. Si en el primer combate cometía la estupidez de lanzarnos coches, en éste no se le ocurre otra cosa que llevar un punto de teletransporte en el arma. Deberás aprovechar esta circunstancia para llegar a una pequeña plataforma adosada a su cuerpo donde podremos darle en su punto débil. Al hacerlo quedará aturdido y aprovecharemos para golpearle a placer todo lo que queramos.

***CONSEJO:* Siempre que veas dos rosetones juntos es porque hay truco. ¡Crea un portal en cada uno!**



Cuando la Forma del Caos está activa nadie se atreve a tosernos. Hasta el más fiero jefe final parecerá un muñeco del Happy Meal.



Cuando tengamos en nuestro poder los siete fragmentos de la Espada del Armagedón, Ulthane se encargará de forjarla nuevamente.





En el Edén Guerra descubrirá muchas cosas preocupantes acerca de su misión y de su destino.

estrategia para matarle es la misma de siempre. La única diferencia es que ahora los rosetones están en las paredes en lugar de en el suelo, lo cual no te creará muchos problemas. Ya podemos dirigir el rayo hacia Azrael.

Hasta el puente en ruinas el asunto es sencillo. Los problemas vienen en la siguiente sala, que tiene una roca flotante con dos rosetones y hay cuatro pasillos. Pues bien, en el pasillo del este hay una **Cronosfera.** Lo que debes hacer es activarla e inmediatamente ir a golpear la luz azul de la roca para hacerla girar noventa grados. Si creaste dos portales primero, el rayo se dirigirá hacia el ascensor. Intenta abrir la puerta lanzando la **Hoja Cruzada** sobre los dos interruptores antes de que el efecto de la cronosfera se agote. De esta manera podrás volver al piso inferior con el ascensor cargado de energía.

Una vez hayas liberado a Azrael, una escalera de caracol descenderá desde su posición. Baja por ella y te verás las caras con **Straga**.

STRAGA

Como bien sabes, pues te enfrentaste a él al principio del juego, es un ser enorme y poderoso. Sin embargo no ha contado con un pequeño detalle, y es que en su espada lleva un **rosetón** que puedes utilizar para teletransportarte. Si creas un portal en él y lo utilizas, aparecerás junto a su único punto débil en la **espalda**. Bastará con que presiones ◎ para herirlo y después le des unos cuantos golpes mientras está aturdido. Tras esto, Straga invocará varios siervos para que luchen contra ti. Este es un buen momento para generar los dos **portales** en el suelo, ya que de vez en cuando, el gran demonio te atacará con su maza y gracias a ellos te será más sencillo esquivar sus golpes. Tras realizar el procedimiento descrito dos veces más, Straga será historia.

CONSEJO: *No olvides utilizar la Máscara de las Sombras a la hora de buscar los siete fragmentos de la espada. Sin ella no hallarás la forma de encontrarlos.*

El Edén

Utiliza tu recién adquirida máscara para que tu alter ego aparezca y luche contra ti. Se trata de un rival tan duro como tú mismo, pero hay tres **consejos** que te servirán para derrotarlo: esquiva bien, contraataca mejor y no utilices la Forma del Caos hasta que lo haga él.

A continuación utiliza la máscara para ver el puente invisible y dirígete hacia el árbol del conocimiento. Tras la escena ve a buscar los siete fragmentos de la **Espada del Armagedón** repartidos por el mapa. La primera está justo a tu lado. Las otras seis te las describimos a continuación. Recuerda: sólo serán visibles si utilizas la Máscara de las Sombras.

Los Cenizales: Está en unas cuevas sobre la arena. Ve al extremo izquierdo y utiliza tu cadena para hacerte con una bomba. Destruye los cristales rojos con ella y a continuación ve hacia el otro lado. En cuanto el camino se corte, utiliza la Máscara de las Sombras y verás un soporte donde enganchar la cadena para pasar. Avanza hasta dar con el fragmento.

El Paso Inundado: Está en la casa en ruinas del centro del lago. Nada hasta ella y sube por las escaleras hasta el piso superior. Allí, si te pones la máscara verás un gancho para la cadena. Utilízalo y llegarás hasta el fragmento.

La Encrucijada: Utiliza la máscara y verás varias esferas que puedes utilizar para desplegar las alas e impulsarte. Salta desde la primera a la cornisa del hotel, de allí a la siguiente, luego al gancho con la cadena y finalmente a la última esfera hasta encontrar el fragmento.

La Escalera Rota: Nada más salir del metro y cargarte unos cuantos ángeles entra en la casa de la derecha y sube por las escaleras. A partir de ahí todo es seguir volando las esferas azules que te impulsan. No tiene pérdida.

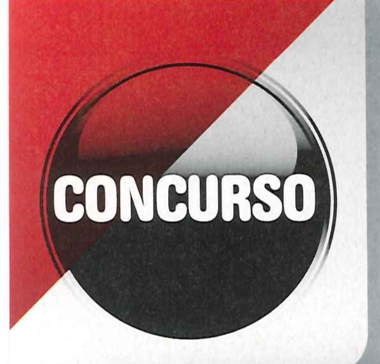
Los Terrenos Asfixiantes: El fragmento está en lo alto de un edificio en ruinas. La única entrada a él es a través de un pasadizo subterráneo que hay cerca, en la rampa para coches que hay junto a dicho edificio. Una vez accedas por el pasadizo ve subiendo plantas mediante las esferas azules y los brotes demoníacos.

El Camino Árido: Justo al llegar tendrás un duro combate contra Uriel. Para derrotarla, no le des tregua. Acércate todo lo que puedas y golpea todo lo que seas capaz estando atento siempre para esquivar su corte vertical echándote a un lado. De vez en cuando lanzará otros dos tipos de ataque: uno en el que choca violentamente contra el suelo, generando rayos en la superficie, y otro que consiste en una lluvia de espadas. Para el primero aléjate y mantente en el aire todo lo posible. Para el segundo muévete rápidamente por la pantalla. El fragmento es muy fácil de encontrar: cerca de tu posición tras una pared.

Con los siete fragmentos en tu poder vuelve a ver a Ulthane a **El Vado del Yunque**. Así conseguirás la Espada del Armagedón, que podrás utilizar en combate. Regresa ahora con Azrael a ¿Los Cenizales? Y recuerda que para llegar a su posición deberás ponerte la **Máscara de las Sombras**. Cómprale unos frascos de vida a Vulgrim si no lo hiciste ya y prepárate para tu combate final.

Abaddon

El combate final del juego se desarrolla en dos fases. La primera la deberemos solventar a lomos de Ruina y con nuestro rival fijado en todo momento con L2. La clave es golpearlo en su cola con la espada para hacerlo caer y rematarlo en el suelo. Para ello habrá que esquivar sus zarpazos y sus caídas en picado. Tras esto libraremos un último combate a espadazos. Esquiva bien sus golpes y no pegues cuando se proteja, pues en esos momentos no encajará ninguno.



¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir SingStar Mecano. Si quieres optar a una de las 2 ediciones especiales de juego de PS3 + micros inalámbricos o a uno de los 10 lotes de juegos promocionales de PS3 y PS2, envía un SMS con la respuesta más original antes del 14 de febrero de 2010.

PODRÁS GANAR...



10
SingStar Mecano de Playstation 2



10
SingStar Mecano de Playstation 3



2
Ediciones Especiales de SingStar Mecano PS3 + 2 micros inalámbricos

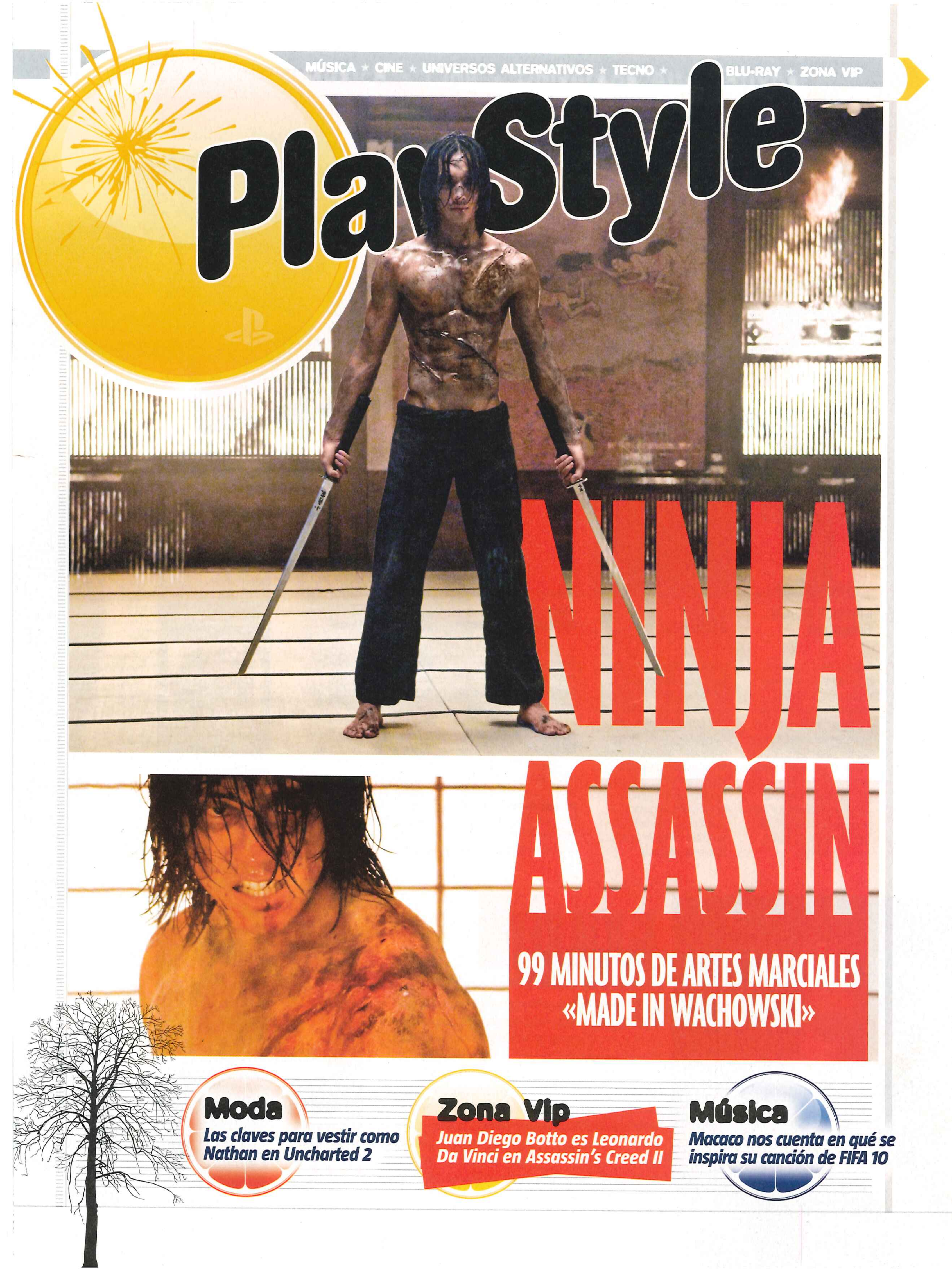
¿Qué grupo español te gustaría que protagonizara el nuevo SingStar?
¡Envíanos el nombre del grupo que tú quieras!







¿Cómo participar? Por SMS al 25575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 25575 poniendo la palabra singstarps espacio + nombre.
Por ejemplo, si quieres enviar como título pereza, deberías mandar al número 25575 el siguiente mensaje: singstarps pereza
Coste del SMS 1,392 € (impuestos incluidos). Válido para todos los operadores. Servicio prestado por Buongiorno Myalert S.A.
Teléfono de atención al cliente: 902 01 01 50. www.blinkogold.es. Concurso válido del 18 de enero al 14 de febrero de 2010.
Fallo del jurado el 15 de febrero de 2010. Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com.
Concurso organizado por: Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial.


MÚSICA ★ CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
NINJA ASSASSIN
99 MINUTOS DE ARTES MARCIALES «MADE IN WACHOWSKI»
Moda
Las claves para vestir como Nathan en Uncharted 2
Zona Vip
Juan Diego Botto es Leonardo Da Vinci en Assassin's Creed II
Música
Macaco nos cuenta en qué se inspira su canción de FIFA 10

Rincón del Jugón



Los creadores de Devil May Cry nos traen esta otra obra de arte llamada Bayonetta, protagonizada por una bruja mortal y muy sensual. La edición coleccionista incluye el juego, libro de arte y un CD con la impresionante banda sonora del juego de Sega.



TE RECOMENDAMOS



MASSIVE ATTACK
Heligoland
★★★☆☆

El quinto disco de estudio de la banda de Bristol continúa con su magnífico estilo *trip-hop* y cuenta con colaboradores de lujo como Hope Sandoval (*Mazzy Star*) y Damon Albarn (*Blur, Gorillaz*), entre muchos otros. Tan sólo 10 temas son los que se incluyen, una verdadera pena pues hemos tenido que esperar siete años desde el último *100th Window*. Al menos, son contundentes.



AC/DC
Backtracks
★★★★☆

Un *must have* para los seguidores de la mítica banda del *Metal,* pues esta edición coleccionista además de ofrecer material inédito en CD y DVD, contiene rarezas grabadas en estudio, directos (algunos grabados en Madrid en 1996), facsímiles, litografías, púas... ¡y un amplificador de guitarra! Y, lo mejor, un LP de 12" en vinilo con temas de estudio difíciles de encontrar.



IKAH
Buenas intenciones
★★☆☆☆

El segundo trabajo de la madrileña vuelve a romper las reglas del *Hip-Hop* con su susurrante voz y estilo «neo-soul». Esta vez, cuenta con la ayuda de los arreglos del DJ Bobby Bob que, aunque elaborados, resultan algo planos en su conjunto, pues los 16 *singles* que componen ***Buenas intenciones*** abusan de los medios tiempos. Aún así, destacan temas como *El Blues* -algo vanguardista- o *Calor*.



ANNI B SWEET
Start Restart Undo
★★★☆☆

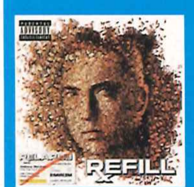
Si hay que destacar algún cantante floreciente de la música indie es esta malagueña, aparte de la brillante *Russian Red*, claro. Reedita su disco debut con 4 temas nuevos donde su increíble voz es capaz de estremecerte. Su estilo, fuertemente femenino y arrebatador, cuenta con una producción bien trabajada y unos arreglos (teclados clásicos, acordeón, arpa...) que no pasan desapercibidos.



Próximos lanzamientos



KESHA
Animal



EMINEM
Refill



LIL WAYNE
Rebirth



CORINNE BAILEY RAE
The sea



AVATAR
Music from de motion picture





ALICIA KEYS

En busca de la perfección acústica

Superar *As I am* es francamente difícil, es de esos discos que sigues saboreando por mucho que pasen los años, convirtiéndose en la banda sonora de tu vida. ***The element of freedom***, aunque le costará más alcanzar ese nivel, también lo conseguirá, pues cuanto más lo escuchas más te gusta. A los acordes de piano tocados por ella misma, a las melodías a lo Aretha Franklin, al timbre de voz que recuerda su pasado Gospel... se unen ahora sonidos más cercanos al *reggae* y el *funk* de los años 80. En total 16 cuidados temas entre los que se encuentra el dúo con Beyoncé, donde podemos escuchar a una Alicia Keys totalmente fuera de su registro, y no lo hace nada mal...



ALICIA KEYS
The element of freedom
★★★★☆

Entrevista con...

MACACO

«Mi música encaja con lo que buscan los videojuegos: innovación»



¿Crees que los videojuegos están hoy en día en el mismo nivel que la música y el cine?
Atrás quedó la imagen de que los videojuegos son sólo cosas de frikis, ahora se entienden como una manera más de entretenimiento, junto con el cine y la música. Es una expresión artística y una manera de comunicarse, pues hay muchos juegos multijugador y encima On-line. Además, es una estupenda plataforma para crear ya que soporta tanto música, como imágenes en movimiento.

¿EA te ha dicho en algún momento por qué tú eres el único español que forma parte de la BSO de FIFA 10?
EA ya incluyó en la anterior edición *Moving* y les funcionó muy bien, bueno y a mí también (risas), y supongo que por eso han querido seguir contando conmigo. Además, creo que mi música al tener ese aspecto «urbano» y muy de raíz, que mezcla inglés y español, encaja con lo que buscan los videojuegos: bandas innovadoras, que se salgan de los tópicos y los clichés. *Macaco* es muy local, pero a la vez muy internacional.

***Hacen falta dos* es el título de la canción que has compuesto para *FIFA 10*, ¿a qué te refieres?**
No me gusta la afición que se enfada porque su equipo pierde. Eso no es espíritu deportivo... qué gracia tiene ganar siempre, a veces se pierde y otras se gana, ahí es donde reside la emoción. Es necesaria esa incógnita para que haya competición y entusiasmo.

La letra de la canción es la retransmisión de un partido de fútbol, ¿cuál?
Es un partido imposible (risas). Hice una formación de jugadores irreal, hay jugadores de diferentes generaciones, futbolistas del Barça, del Madrid... El equipo entrenado por Guardiola, Maradona, Torres, el niño que corre, Pelé es el que marca el gol... Es una manera de llevar al extremo ese concepto de «hacen falta dos».

Y el estribillo versa: «Rueda la vida en tus pies...». ¿Tanta importancia tiene hoy en día el fútbol?
Es un símil, la pelota es el mundo: diferentes nacionalidades en juego cuyo punto de unión es la pelota.

PUERTO PRESENTE

Diferente, así es su música. Urbana, de raíz, vital, positiva, global, rítmica. Moving y Tengo son las más sonadas, pero hay otros doce temas que no pasan desapercibidos en este último trabajo de Macaco. Lástima que no se incluya Hacen falta dos...

HACEN FALTA DOS

Así es como se titula la canción que Macaco ha compuesto para FIFA 10. Un total de 38 artistas de diferentes nacionalidades son los que han participado en la banda sonora de la nueva entrega futbolística de EA, entre los que se encuentran también Los Fabulosos Cadillacs (Argentina) con el tema La luz del ritmo.

POR ANA MÁRQUEZ

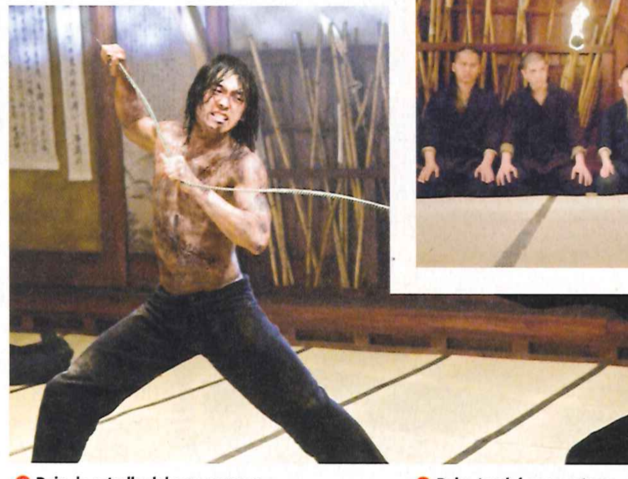
NINJA ASSASSIN

Katanas, shurikens y chiflados poderes ninja... al gusto de la muchachada

La nueva colaboración del director James McTeigue con los hermanos Wachowski (tras la sensacional *V De Vendetta*) rinde homenaje a las pelis de *ninjas* que atestaban los videoclubes de los años 80. No es todo lo carnavalesca que nos gustaría, aunque el guiño a las deliciosas majaderías de la **Cannon** está presente: ahí está Shô Kosugi, ejerciendo de mentor/villano, por no hablar de esa persecución de *ninjas* (los supuestos reyes del sigilo) en medio de una autopista atestada de tráfico.

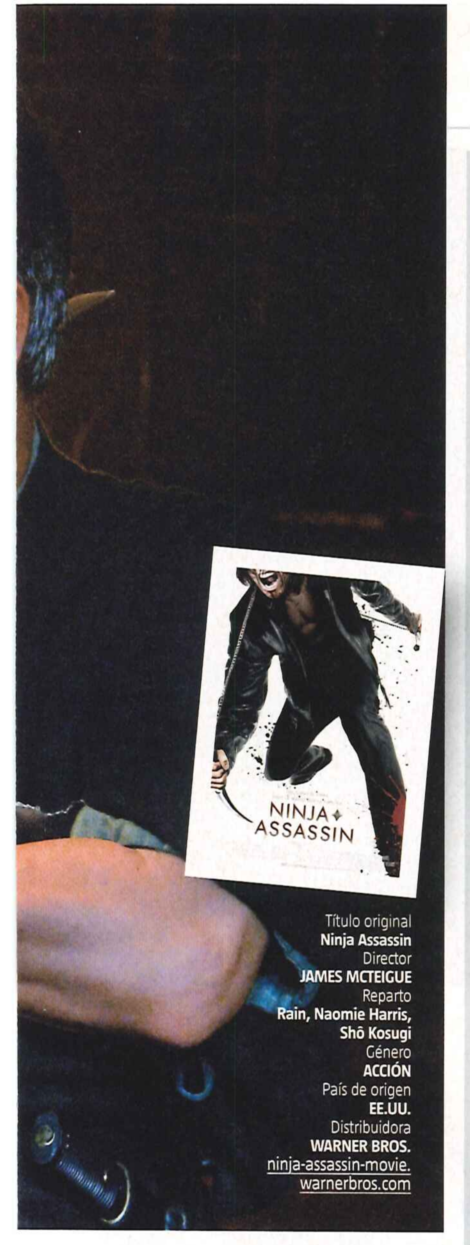
La estrella de ***Ninja Assassin*** no es otro que Rain, la estrella del pop coreano, que ya se puso a las órdenes de los creadores de *The Matrix* en la deliciosa e incomprendida *Speed Racer*. Si en aquella ocasión sólo ejerció de secundario, ahora demuestra su agilidad y una estricta preparación física para encarnar a Raizo, un *Ninja* decidido a traicionar a su maestro y a sus hermanos del *Clan Ozunu* para vengarse de una niñez marcada por los entrenamientos más severos

Esos continuos *flashbacks* (que acercan más la película al dramatismo de *Memorias De Una Geisha* que al despiporre de *El Guerrero Americano*) ayudan a comprender la traición de Raizo, pero nos privan de ver más asesinatos grotescos y *shurikens* volando. ¿***Ninja Assassin*** podría ser mejor? Sí. Pero al menos ha servido para recuperar un subgénero que ya creíamos enterrado. Y eso nos alegra.



Rain, la estrella del pop coreano, encarna a Raizo, el ninja que busca la redención traicionando a su cruel maestro. Y reparte a lo grande.

Raizo tendrá que proteger a una policía, interpretada por Naomie Harris (la Tia Dalma de Piratas Del Caribe), perseguida por todo el Clan Ozunu.



Título original
Ninja Assassin
Director
JAMES MCTEIGUE
Reparto
Rain, Naomie Harris, Shô Kosugi
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.
ninja-assassin-movie.warnerbros.com







BIENVENIDOS A ZOMBIELAND

Confirmado: los zombis dan risa

Su precedente inmediato es la fenomenal *Zombies Party*, pero ***Bienvenidos A Zombieland*** es la última entrega de una gloriosa costumbre del género fantástico que cuenta con precedentes tan ilustres como *El Regreso De Los Muertos Vivientes* o *Estamos Muertos... ¿O Qué?*: reírse de los zombis. ***Zombieland*** es una parodia de todos los clichés del género que no perdona una, y aunque hubiéramos preferido más carnaza, no se le pueden negar virtudes: el mejor cameo de la década y la anonadante presencia de Emma Stone.

Título original
Zombieland
Director
RUBEN FLEISHER
Reparto
Woody Harrelson, Jesse Eisenberg, Emma Stone
Género
COMEDIA
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
SONY PICTURES ENT.
www.zombieland.com



SHERLOCK HOLMES

Nada es elemental, querido público

Director
GUY RITCHIE
Reparto
Robert Downey Jr., Jude Law
Género
ACCIÓN/THRILLER
País de origen
UK/EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.
wwws.warnerbros.es/sherlock/

Si tu idea del detective creado por Conan Doyle se adapta como un guante a la imagen de actores como Peter Cushing (que lo interpretó en los sesenta para la televisión) o Basil Rathbone (que dio vida a Holmes en 1939), échate a temblar ante esta nueva adaptación con Downey Jr. como Sherlock. Pero recuerda que el director del *filme* es el artífice del particular estilo de *Lock & Stock* (1998) y *Snatch* (2000). El argumento del último trabajo del ex de Madonna no tiene nada que ver con los bajos fondos británicos que retrató en dichas cintas y, a pesar de ello, logra mantener «las formas» y recursos visuales que le hicieron popular. ¿Y cómo? Pues tendrás que verlo: aburrirte, no te aburrirás. Elemental, querido espectador.



El Hombre Lobo



Nueva sangre para otro mito de la Universal

No posee el halo romántico del vampiro, pero el Hombre Lobo es otro clásico del cine de terror que pedía a gritos una renovación. Y ésta nos llega de la mano de Joe *Jumanji* Johnston y Benicio Del Toro.

Tiana y el Sapo



Disney retoma, por fin, la animación tradicional

John Lasseter reabrió los estudios de animación 2D de la casa, y éste es el primer resultado: una fábula clásica, ambientada en Nueva Orleans, que presenta a la primera princesa **Disney** afroamericana. Ya era hora.

Número 9

El héroe de trapo salta del corto a los cines

Tim Burton y el ruso Bekmambetov (*Wanted*) vieron suficiente potencial en el corto de Shane Acker (nominado al Oscar en 2006), que impulsaron su adaptación en largo. El resultado, delicioso.

TRÁILERS



IRON MAN 2

www.ironmanmovie.com

¿Por dónde empezar? ¿Por Mickey Rourke encarnando a Whiplash? ¿La Johansson de Viuda Negra? ¿Don Cheadle ejerciendo de War Machine? Menudo tráiler, madre.



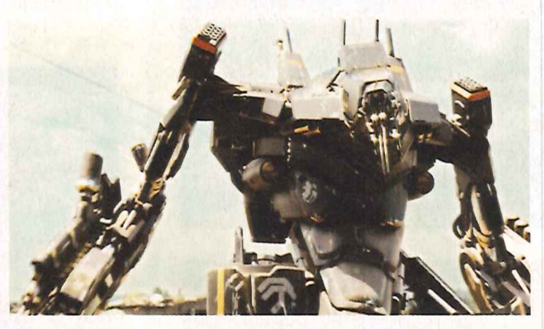
ROBIN HOOD

www.robinhoodthemovie.com

Olvídate de las calzas en *Technicolor*. Bajo el prisma de Ridley Scott, todo es sangre y suciedad... y Robin es Russell Crowe. ¡Hurra!

POR PEDRO BERRUEZO, SUNSHINE Y BRUNO SOL





La mezcla natural de crítica social y ciencia ficción de grandes cacharros flotantes es el gran atractivo de esta parábola ultraviolenta.

Y justo cuando parecía que nada podía sorprenderte... robots que se lanzan misiles como si fueran pelotitas. Lo tiene todo esta película.

DISTRICT 9

Esta vez los alienígenas no son la raza dominante...



Considerada ya la gran sorpresa del año pasado en materia de ciencia ficción, esta modesta producción de Peter Jackson dirigida por el debutante Neil Blomkamp a partir de su extraordinario cortometraje *Alive In Joburg* mezcla, con notable pulso, denuncia social y acción frenética. Cuenta cómo un día, sin avisos previos, los alienígenas llegan a la Tierra y se instalan en Johannesburgo, donde viven hacinados en guetos que reavivan la llama del racismo y el odio a la diferencia, aunque en este caso el conflicto adquiere tintes galácticos. Los repulsivos alienígenas, despectivamente llamados «gambas», son el núcleo de atención de los extras de la versión en *Blu-ray*, que proporcionan abundante información sobre el complejo proceso de diseño y creación de naves y personajes. El empeño de Blomkamp de crear una situación de conflicto social entre humanos y «gambas» queda bien reflejado en estos extras, que retratan hasta las zonas del decorado inspiradas en lugares reales. Entre los extras exclusivos, un mapa interactivo de Johannesburgo.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

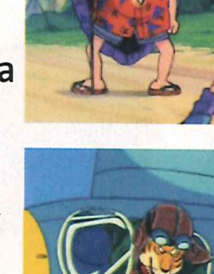




Con: **Sharlto Copley, Jason Cope, David James** Director: **NEIL BLOMKAMP** Audio: **inglés, castellano DTS HD** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye: **Sony Pictures H.E. 24,99 € (BD) 17,99 € (DVD) 21,99 € (DVD Ed. Especial)**



Las escenas censuradas en su día durante su emisión en España, aparecen en los DVD con el audio original en japonés y subtítulos en castellano.





DRAGON BALL VOL. 1

La infancia de Goku, remasterizada y sin censura

DVD Antes de que Akira Toriyama empezara a emocionarse con *Saiyans* capaces de destruir planetas a pellizcos, *Dragon Ball* era una historia rebosante de humor, con un Son Goku achaparrado que recorría el mundo sobre su nube *Kinton*. Si añoras aquellas aventuras, estás de enhorabuena: regresan ahora remasterizadas y, lo que es mejor, sin censura. La primera entrega, 28 episodios repartidos en 6 DVD, recoge desde el inicio hasta el 21º Torneo de Artes Marciales.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★

Director **DAISUKE NISHIO**
Audios **Castellano, catalán, euskera, gallego, japonés (todos 2.0)**
Subtítulos **CASTELLANO**
Distribuye **Selecta Visión**
49,95 € (6 DVD)





HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

La batalla final se aproxima...



O eso parece, porque J.K. Rowling no tiene pensado -de momento- crear una octava secuela. En esta adaptación, donde repite como director David Yates, el espectador será testigo de lo que la autora narra en su sexta entrega. Así, verás cómo las hormonas adolescentes revolucionan a nuestros «aprendices de mago», batallas mágicamente espeluznantes y el mundo de *Hogwarts*, y de los *Muggles*, como nunca lo habías imaginado. Destacar, en especial, los numerosos extras.

Película ★★★ ***Extras*** ★★

Con **Daniel Radcliffe, Emma Watson, Jim Broadbent...**
Director **DAVID YATES**
Audios **Castellano (5.1), inglés... (DTS HD)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye **Warner Home Video**
22 € (2 DVD)
28 € (2 Blu-ray)

STAR WARS
THE CLONE WARS 1ª TEMPORADA

La saga adquiere una nueva dimensión



Enterradas -de momento- las esperanzas de ver una tercera trilogía de *SW* en cines, los *fans* de la *Space Opera* de Lucas han encontrado consuelo en la nueva serie de animación por ordenador que explota los sucesos de *Las Guerras Clon*. Pero una cosa es verlo por TV y otra disfrutar de la serie a 1080p gracias al extraordinario *pack* que ha lanzado **Warner Home Video**. Tres BD, con 22 *Making Of* y un libro de arte con bocetos, y todo por 40 €. ¿Podrás resistirte?

Película ★★★ ***Extras*** ★★★★★

Audios **D True HD inglés, 5.1 castellano, alemán, francés...**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye **Warner Home Video**
35 € (4 DVD)
40 € (3 Blu-ray)





NOTICIAS



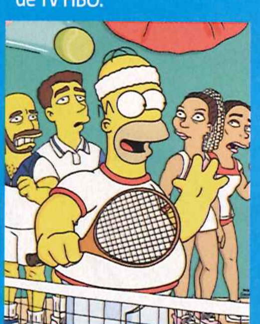
¿TE SUENA ESO DE «¡PUÑOS FUERA!»?

Selecta Vision anuncia el lanzamiento en DVD y BD para el mes de marzo de Shin Mazinger Z (rebautizado como *El Verdadero Mazinger Z*), el *remake* que realizó Go Nagai en 2009 de su obra más legendaria. Ya estamos salivando...



LA GÉNESIS DE EE.UU. SEGÚN LA HBO

De la mano de **Warner Home Video** nos llega John Adams, una memorable miniserie que recrea la gestación de EE.UU. desde la perspectiva de uno de sus «padres fundadores». Galardonada con 13 Emmys y 4 Globos de Oro, vuelve a refrendar la aureola de prestigio que envuelve a la cadena de TV HBO.



20 AÑOS RIENDO CON LOS SIMPSON

Para conmemorar las dos décadas de vida de la Familia Simpson, **20th Century Fox** ha rebajado el precio de las 11 primeras temporadas a 31,95 €, y regala un póster exclusivo con cada una. Y por un 1 € más podrás llevarte a casa *Los Simpson: La Película*.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL

Uncharted 2
El Reino De Los Ladrones

Nathan Drake nos da las claves para estar a la última y comenzar el año con verdadero espíritu aventurero



Doble camiseta en color blanco con botones y azul con cuello de pico. Coronel Tapiocca, 34,99 €.

Cinturón de piel con hebilla tipo placa, de Levi's. **55 €**

Reloj con correa ancha y esfera cuadrada, de Fossil. **85 €**

Jeans de corte recto y acabado semilavado, de C1rca. **95 €**

Botas de Gore-Tex y con suela antideslizante, de Clarks. **149 €**

POR ANA MÁRQUEZ

JUAN DIEGO BOTTO

ES LEONARDO DA VINCI EN ASSASSIN'S CREED II

ASSASSIN'S CREED II
J.D. Botto







El actor da el salto al mundo de los videojuegos dando vida, con su voz, al Hombre del Renacimiento en la secuela de Assassin's Creed, y nos cuenta su experiencia

«De cuando yo jugaba a los videojuegos siendo un niño a día de hoy es como si hubiera pasado del Medievo al siglo XXI sin transición alguna», explica Botto mientras juega a *Assassin's Creed II* y continúa diciendo: ***«este juego, concretamente, está hecho con un nivel de precisión impresionante, las cúpulas, el suelo, los paisajes... y la credibilidad con la que se mueven los personajes es sorprendente»***. El actor ha prestado su voz a Leonardo Da Vinci en *Assassin's Creed II* y confiesa que si su hermana María, también actriz, no le hubiera animado, posiblemente no hubiese aceptado la propuesta. ***«El concepto que tenía de los videojuegos era el de las recreativas, así que María me dijo que fuera a su casa y viera la primera entrega de Assassin's Creed. Ella se puso a jugar y yo observaba, y en seguida me di cuenta de que era como una película y que no podía dejar escapar un reto como éste. De hecho, posee una historia, guión y secundarios perfectos para ser adaptados a la gran pantalla»***. Él sabe muy bien

«Videojuegos y cine cada vez más unidos»

de lo que habla ya que en su filmografía cuenta con casi 40 películas, la última, *Las Viudas De Los Jueves* de Marcelo Piñeyro. Juan Diego Botto no ha parado desde que empezó a tener uso de razón y no teme ni a la dichosa recesión ni a las nuevas tecnologías. ***«Ni Final Fantasy, ni El Cuervo, ni ninguna película con personajes creados digitalmente han tenido éxito, ni lo tendrán porque un programa informático aún no es capaz de crear expresiones emocionales tan intensas como lo consigue un actor. Aún así, la retroalimentación entre videojuegos y cine es inevitable, a día de hoy ya hay videojuegos que han utilizado a actores para capturar sus movimientos, expresiones faciales y sus voces para dar vida a los personajes»***, comenta Juan Diego quien con su voz ha dado vida al Hombre del Renacimiento dándole un matiz joven, intuitivo, dinámico, generoso... ***«Después, avanzado el juego, busqué una evolución para hacer a Da Vinci más mayor, con una voz algo bastante más cansada»***.

«Es un personaje muy divertido, lleno de matices, sus inventos como la máquina voladora son fundamentales en el desarrollo del videojuego. Si Da Vinci levantara la cabeza sería un gran inventor de videojuegos, seguro», explica el actor.

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA

SUPER SIMPSON

CÓMIC



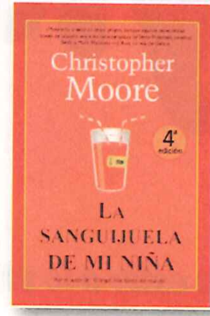
Autores **Matt Groening**
Editorial **Ediciones B**
Páginas **184**
P.V.P. **15 €**





Nuevo vistazo al Springfield de papel más divertido

La colección *Super Simpson*, que recopila periódicamente las diferentes entregas americanas de los *comic-book* de los *Simpson*, sigue gozando de buena salud, y con el año nuevo aparece otro tomo para goce y disfrute de los *fans* de los personajes. En este decimotercer recopilatorio, asistiremos a las habituales e inagotables insensateces de Homer y compañía, empezando por el retiro forzoso de éste de su puesto en la central nuclear de *Springfield*, y pasando por los orígenes desconocidos del actor secundario Mel, las particulares vacaciones de Bart Simpson o las peripecias del Director Skinner y el Superintendente Chalmers. En resumen, un puñado de historias que alargan, sobre el papel, la vida de una de las series con más calado de la televisión de todos los tiempos. Y una cita ineludible para cualquier Simpson-maníaco.



La sanguijuela de mi niña

Una chupa-sangre muy cómica

Del autor de superventas como *El ángel más tonto del mundo* o *Un trabajo muy sucio* (una particular visión sobre el ingrato trabajo de la Muerte), llega ahora esta novela donde la vida cotidiana de un vampiro vuelve a acaparar protagonismo con Jody, una joven que se percata de que ha sido convertida sin saber muy bien cómo. Moore vuelve a ofrecer una novela cómica, donde el absurdo, la fantasía y la cotidianeidad se entremezclan al alcance de todos los públicos.

Autor **Christopher Moore**
Editorial **LA FACTORÍA DE IDEAS**
P.V.P. **19,95 €**

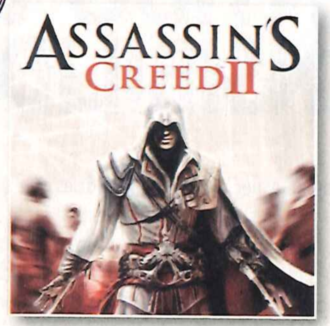
Imágenes en secuencia

Con perspectiva multidisciplinar

Con el subtítulo *Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía y mash-ups*, ***Imágenes en secuencia*** es la nueva aproximación de Mark Wigan a los entresijos de la narrativa visual. Después de su obra anterior, *Pensar visualmente*, Wigan se sumerge en los mecanismos y la gramática de la historia narrada con imágenes desde una perspectiva multidisciplinar: desde la historia del cómic y el cine, hasta los nuevos medios de comunicación y entretenimiento, especialmente el videojuego. El libro, sin duda, resulta un estupendo manual para quien busque con sus historias ilustradas la comunicación más allá de la amalgama.

Autor **Mark Wigan**
Editorial **GUSTAVO GILI**
P.V.P. **25 €**





ASSASSIN'S CREED II

Jesper Kid

★★★☆☆

A Jesper Kyd le ha quedado algo mate y apagado este intento de fusionar música renacentista con elementos de percusión electrónicos. Y es una pena, porque sobre el papel, la mezcla pinta opalescente: todos esos cortes, luciendo similar estructura de *crescendo* interrumpido. Su innegable pulsión propia, la manera en que saca impulso de sus caídas, el impecable trabajo vocal... Pero todo ello combinado se diluye, resulta rígido, poco natural y demasiado sofisticado (11,99 €). iTunes Store



BORDERLANDS

Varios

★☆☆☆☆

Ten cuidado con lo que deseas, la realidad podría pervertir tus sueños. Hace años anhelaba un futuro con bandas sonoras de videojuegos interpretadas por instrumentos reales y cargadas de sonoridades atmosféricas y vigor temático. Lejos de materializar mis ensoñaciones, la partitura de ***Borderlands*** es una flatulencia melódica creada con guitarras *steel*, eléctricas y acústicas. (9,99 $). www.sumthing.com



J&D: LA ÚLTIMA FRONTERA

Jim Dooley

★★★☆☆

Que me aspen, ¿aún quedan buenos compositores en la factoría **Zimmer**? James Dooley presenta lo conocido como desconocido y lleva a su terreno la dúctil fórmula musical popularizada por *Marea Roja*, *La Roca* o *Piratas Del Caribe*, sosteniendo lo dramático de la narración con incisos puntuales de angustia coral, manteniendo un constante bombardeo rítmico y no perdiendo jamás de vista la melodía. Corta y marrullera, pero intensa, directa y autosuficiente (9,99 €). iTunes Store



LOS LOONEY TUNES

El Pato Lucas, Piolín...

Figuritas de PVC de personajes de tebeo y series de animación podemos encontrar a decenas. Lo que sorprende de esta colección de **Bullyland**, no obstante, es el espectacular detalle y cuidado puesto en su realización. Desde el Coyote al Pato Lucas, todas la figuritas de las diferentes series de *Looney Tunes* presentan una factura exquisita, y piden a gritos incorporarse a cualquier colección que se precie.

Dimensiones **40,6 cm.** Fabricante **United Cutler** PVP **123,99 €**

GHOSTBUSTERS MINIMATES

Nueva mini-colección

El mercado cuenta ya con multitud de estándares de muñecos de casi todos los personajes imaginables. Entre ellos los *Minimates* y, cómo no, *Los Cazafantasmas*. Entonces, ¿qué hace a estos especiales? Pues que el *pack* incluye a Dana Barret poseída, a uno de los monstruos de Gozer, y que siguen siendo muy monos.

Fabricante **Diamond Select Toys** PVP **13,99 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS



Todo lo que necesitas para estar a la última

SENTIDO Y SENSIBILIDAD

VAIO L

Si algo tiene de especial este ordenador es que su pantalla LCD, Full HD de 24" es táctil, lo cual resulta ideal para la reproducción de contenido multimedia en alta resolución sin tener que usar teclado o ratón -aunque dispone de ellos, ambos inalámbricos-. Posee entradas de vídeo HDMI que permiten la conexión a PS3 y lleva altavoces integrados (5.5 W) por canal y un amplificador digital S Master. **1.200 €** www.sony.es

EL TAMAÑO NO IMPORTA

POWERSHOT A495

Esta nueva cámara de fotos compacta de Canon hará las delicias de todo fotógrafo amateur, pues sus 10 Megapíxeles de resolución ofrecen una calidad de imagen sin precedentes. Además, es capaz de detectar automáticamente hasta 18 tipos de escena diferentes, consiguiendo excelentes resultados tanto si se fotografía durante un día soleado como si se trata de fotografiar a una persona a corta distancia, o por la noche. Cuenta también con zoom óptico 3,3x. **135 €** www.canon.es



LO MÁS FRIKI DEL MES

TUTTUKI BAKO



Curioso cacharrito de Bandai cuya mecánica, aunque lo parezca, no es broma. Se trata de introducir el dedo en la cajita y, viéndolo (pixelado) a través de la pantalla, interactuar con los elementos de los cinco minijuegos que incluye. **45,95 $** www.amazon.com



MINI ALTAVOCES

TQS-D101

Son compatibles tanto con ordenadores (portátiles y de sobremesa), MP3, MP4, iPod e incluso con consolas. Y su gran ventaja reside en sus reducidas dimensiones (66.4 x 65 x 67 mm.). Además, posee una batería recargable integrada con una duración de 2 a 3 horas. **16,90 €** www.tooq.es

LA ESFERA SONORA

IPD-4200

El nuevo iPod-dock de Lenco (compatible con todos los modelos) destaca por su innovador diseño y por sus 50 WRMS de potencia. Lleva mando a distancia y posee dos altavoces y un subwoofer integrados, ofreciendo así una excepcional calidad de sonido 2.1. Se ha incluido, además, un puerto USB y una entrada de audio auxiliar. **127 €** www.lenco.es

Equipa tu PS3

Tres propuestas que querrás tener

1

Saca el máximo partido a tus juegos de lucha de PS3 con este mando Arcade. Tiene botones robustos (incluye botón Auto) y joystick analógico. De Subsonic, 40 €.

2

Mando inalámbrico para PS3 con función Turbo. Como ventaja: su diseño. Como desventaja: no es compatible con Sixaxis. De Shine Star, 39,99 €.



3

Cable HDMI de 2,5 m. con dos conectores móviles para facilitar todo tipo de instalación de pantalla (incluso con la pantalla en la pared). Es de Subsonic, 19,99 €.

DESPEDIDA Y CIERRE

NUESTRO JUEGO FAVORITO PARA 2010

El año va a comenzar muy fuerte y en la redacción nos estamos frotando las manos. Nuestros primeros favoritos de 2010 son...




Edgar & Cía
FINAL FANTASY XIII
«Ya tengo ganas de fantasear en la nueva generación»

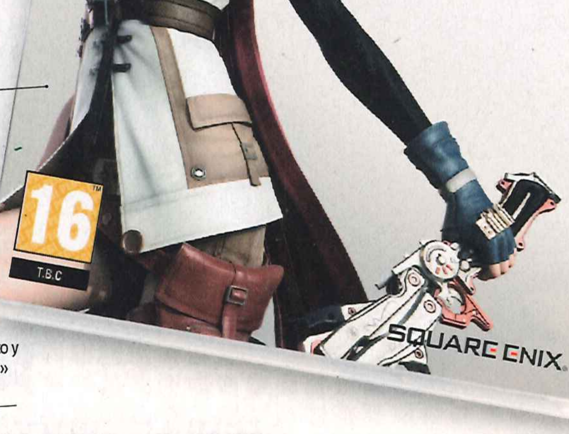
Last Monkey
FINAL FANTASY XIII
«Mi saga RPG favorita llega sólo tres meses después que en Japón»



De Lúcar
FINAL FANTASY XIII
«Todo es sobresaliente: historia, personajes, gráficos, música, acción...»




Lloyd
FINAL FANTASY XIII
«Después de coquetear con él en japonés estoy listo para su llegada»



Nemesis
RED DEAD REDEMPTION
«La mitología del Far West pedía a gritos un juegazo como éste»

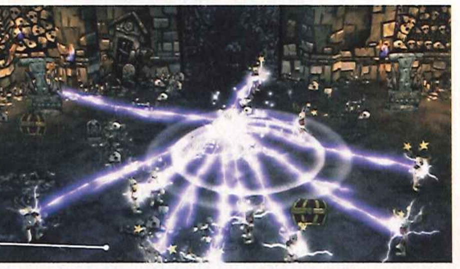
The Elf
HEAVY RAIN
«Diferente, técnicamente perfecto y con una ambientación magistral»

Sybil
HEAVY RAIN
«Será a los videojuegos lo que El Silencio De Los Corderos al cine»





Anna
GOD OF WAR III
«Poder controlar a las bestias, fases de vuelo... estoy deseando probarlo.»



John Tones
DEATHSPANK
«Ron Gilbert vuelve con cachondeo y burradas. Justo lo que nos hace falta.»

Resultados de Concursos

CONCURSO TEKKEN 6
Ganadores de 1 juego + 1 Arcade Stick inalambrico de Hori + 1 Libro de Arte:
Javier Alonso Velardo (MADRID)
Daniel Albiach Strauber (VALENCIA)
Alex García España (LERIDA)
Raimon Tortosa Pastor (VALENCIA)
Miguel A. Jiménez Castillo (GRANADA)

CONCURSO CALL OF DUTY: MW 2
Ganador de 1 Lote Ed. Prestigio:
Antonio Rodríguez Segura (Valladolid)

Ganadores de 1 juego promocional + 1 camiseta:
Leonardo Benito Castro (ALMERIA)
Eva Fernández Acebo (CANTABRIA)
María Salido Rodríguez (GRANADA)
José Piqué Piqué (LERIDA)
José M. Ruiz García (VIZCAYA)
Adán García Galindo (GRANADA)
Elizardo Nieves Dosantos (ORENSE)
Sergio González Martínez (GRANADA)
Víctor González González (S. C. TENERIFE)
Cristian Costa Ruiz (BARCELONA)
Juan Gómez Frías (MÁLAGA)
Enrique Rodríguez Fernández (MADRID)
Javier Massot Aubanell (TARRAGONA)
Antonio Gálvez Contero (MÁLAGA)
Álvaro Martínez Ramos (ALICANTE)

CONCURSO DRAGONBALL EVOLUTION
Ganadores de 1 juego de PSP + 1 película Blu-ray:
Juan C. Rodríguez Pérez (VALLADOLID)
Alejandro Montolla Tinajero (CIUDAD REAL)
Francisco Vilches de la Vara (BARCELONA)
Jorge Gómez Blanco (BARCELONA)
Jorge Ferrándiz Payá (ALICANTE)
Juan A. Ramón Jiménez (ALMERÍA)
Manuel Flores Pérez (MADRID)
Luis Ortega Giménez (TARRAGONA)
Alejandro Gil Murcia (MÁLAGA)
Alberto Ramón Jiménez (ALMERÍA)
Carlos Tremps Santacana (BARCELONA)
Rafael Checa Fos (VALENCIA)
Jesús Sahuquillo Salvador (VALENCIA)
Diego García Sarabia (SEVILLA)
Ramón A. Crovetto Macías (MADRID)


DANTE'S
INFERNO™
Go to Hell.
XBOX 360
PS3
DANTE'S INFERNO
18
www.pegi.info
EA
VISCERAL GAMES
PlayStation®
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
DANTESINFERNO.COM
© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dante's Inferno are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.